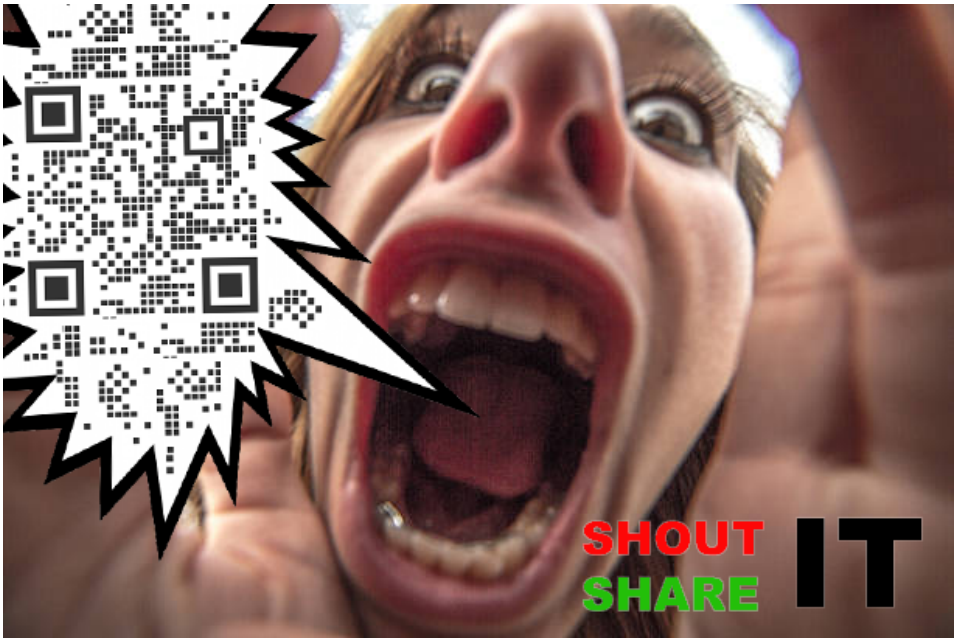
NAM HEESUNG

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР

2017


SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Продолжение приключений Ли Хэна в виртуальной реальности Королевской дороги.

- Глава 1: Реабилитация
- Глава 2: Последняя просьба Хестигера
- Глава 3: Внутренние дела
- Глава 4: Непомерная жадность
- Глава 5: Инцидент у Крепости Варго
- Глава 6: Инвестиции
- Глава 7: Вербовка
- Глава 8: Красивый Мир

Глава 1: Реабилитация

Виид стоял перед разрушенным Дворцом Земли.

Горы и Королевский Дворец Королевства Арпен превратились в колоссальную груду щебня.

Всего несколько дней назад на вершинах горы стоял великолепный дворец в форме короны, но теперь увидеть былое величие дворца стало невозможно.

"Была задета только наша честь... Да, мы подавлены, но захватчики были разбиты".

Виид издал глубокий вздох.

"Да уж, людям действительно нельзя расслабляться в жизни".

Несмотря ни на что, ему, как минимум, удалось помешать Империи Хэйвен захватить север.

Была создана новая легенда.

"Бог Войны Виид!"

"Королевство Арпен будет процветать в течение множества поколений".

"Ура Культу Травяной Каши!"

Тяжелое сражение закончилось, поэтому северяне подняли вверх своё оружие и возликовали.

Виид эффектно повернулся к народу, взмахнув своим плащом за спиной. Он стоял на груде щебня и смотрел на игроков, которые заполонили собой все равнины.

Это был народ Королевства Арпен. Война уже закончилась, а люди все продолжали прибывать. Но, несмотря на это море людей, было вполне естественно думать, что они проиграют Империи Хэйвен.

Среди толпы зевак было довольно много тех, кто пришёл поучаствовать в войне в самый последний момент.

Игроки Гильдии Гермес и войска Империи Хэйвен давали много славы, вклада в королевство и добычи.

Храбрые воины севера.

Рыцари-хранители справедливости.

Охотники за злом.

Второсортные наёмники.

Множество громких титулов было получено в этом сражении.

У элементалистов и магов также была возможность попрактиковаться в вызовах духов или испытании редкой магии.

Виид принял решение непредвзято относиться к игрокам, которые присоединились к войне в самом конце. Иное отношение было недостойно Короля Королевства Арпен.

'Так или иначе, позже они все уплатят налоги'.

Много налогов!

"Я скажу лишь несколько слов".

"Виид-ним, пожалуйста, объявите победу!"

"Ура Его Величеству!"

Игроки кричали Виду. Они хотели, чтобы Виид громогласно объявил победу.

Сердца северян всё ещё были горячи, несмотря на то, что сражение уже закончилось. Солнце уже собиралось вставать, но люди буквально пылали от преодоления тяжёлого сражения.

Для Виида сейчас не составило бы труда вытрясти из их карманов немного денег.

"Я рад, что так много людей счастливы. Я разделяю с вами эту великую радость победы".

Хестигер, отличившийся наилучшими успехами в сражении, встал рядом с Виидом.

Скульптура, восстановленная с помощью Скульптурного Воскрешения, и объект ревности Виида в воюющем периоде.

В одном только этом сражении он смёл почти все вооруженные силы Империи Хэйвен и нескольких лучших игроков Гильдии Гермес. Разрушение дворца унесло жизни командира 1-го корпуса Драки и командира 3-го корпуса Поркала, но командира 6-го корпуса Дрома Хестигер убил в одиночку.

'В этом виноват я сам. Мне просто нужно было вовремя убрать свою ложку для риса'.

Виид попытался убить командира 2-го корпуса Бальбаро, но, откуда ни возьмись, появились высокоуровневые северные игроки и лишили того жизни.

Имена многих высокоуровневых игроков севера были довольно известными. Лидеры нескольких больших и малых гильдий Центрального Континента перебрались на север.

Среди них были также игроки с плохой репутацией. Они спокойно жили на севере, а как только Империя Хэйвен начала находиться в невыгодном положении, налетели как стервятники.

В результате Виида постигла неудача в охоте на командира.

Несмотря на это, рыцари Империи Хэйвен и Гильдии Гермес продолжали набрасываться на Виида, не обращая внимания на потери. Хестигер и оживлённые скульптуры помогали в их убийстве, когда те мчались большой толпой.

Типичное противостояние количества качеству!

Виид получил в этом бою 3 уровня и достиг 422-го. Его Сила, Ловкость, Честь, Привлекательность и Достоинство также существенно увеличились.

Как Король Королевства Арпен, вы привели его к победе.

Вы совершили подвиг в сражении, нанеся поражение крупнейшему врагу континента.

Истребив захватчиков Империи Хэйвен, объединившей Центральный Континент, ваше достоинство, как короля, значительно увеличилось.

Он глянул на стоящего рядом величественного Хестигера и почувствовал сожаление. Он снова испытывал к Хестигеру ревность и ненависть.

Даже когда он просто стоял, держа ятаган, он был похож на бесценное произведение искусства. Невероятное очарование, которое заставляло женщин набрасываться на него, словно мотыльков на свет.

'Сколько времени прошло с Воскрешения Скульптуры? Он до сих пор продолжает быть словно живая картинка'.

Ситуация, от которой ему хотелось плеваться!

Виид был о себе высокого мнения. Он являлся королем Королевства Арпен.

'Я хорошо воспитал своих подчинённых. Хестигер — выдающаяся личность. Это всё благодаря тому, что он встретил такого хорошего хозяина, как я'.

В итоге он стал заниматься самовосхвалением!

"Да, давайте разделим нашу общую победу".

Виид снова повернулся головой к толпе.

Он привлек к себе внимание многих глаз. Конечно, это также передавалось по телевидению. В настоящий момент на Виида по телевизору смотрели миллионы людей.

Кроме того, собранные здесь игроки Королевства Арпен, вспоминали бы этот день в течение долгого времени. После того, как война была выиграна, было важно позаботиться о

дальнейшем управлении королевством.

'Я должен произнести грандиозную речь'.

Сражение закончилось, но он не подготовил слов.

'Я помню речь какого-то политика по телевидению... Нет, меня тошнило, когда я слушал его. Тогда...'

Виид использовал Рёв Льва, обращаясь к людям.

"Не радуйтесь победе!"

"Гмм?"

У толпы была реакция, будто на них вылили ледяную воду.

"Что он говорит?"

"Разве его слова не ошибочны?"

"Он немного перепутал?"

Толпа чувствовала себя странно после того, как Виид использовал Рёв Льва. Тогда последовал более громкий Рёв Льва.

"Победа была неизбежным результатом!"

"Уаххххх!"

Простые слова вызвали шум среди толпы.

Это было безнадежно, поэтому они были отчаянно рады победе над Империей Хэйвен.

Королевство Арпен было их домом, и игроки теперь могли продолжить свободно в нём жить.

Несмотря на то, что Королевство Арпен никогда не призывало игроков к лояльности, они ценили это и были лояльными и счастливыми. Именно это стало окончательной причиной провала вторжения Гильдии Гермес.

С точки зрения Виида, игроки не так уж и добровольно

следовали за Гильдией Гермес.

'Давление на толпу. Даже диктаторы свергаются из-за успешных восстаний. Хороший политик знает, как заботиться о людях. Я должен медленно, будто кипячу воду, повышать их преданность'.

Превосходный дальновидный диктатор знает, как балансировать между притеснением и послаблением. У Виида было достаточно терпения, чтобы быть диктатором.

Виид снова закричал с применением Рёва Льва.

"Теперь война закончена, но из-за своей бесконечной жадности Гильдия Гермес не сдастся. С этого времени начнётся настоящая война".

Игроки, которые до этого ликовали, затихли. Их глаза наполнились напряжением.

Все знали о мощи Империи Хэйвен. Самая большая сила на Версальском Континенте.

Северные игроки смело сражались, но они не хотели проигрывать.

Виид продолжал использование Рёва Льва.

"Королевство Арпен слабо! При следующем вторжении мы не будем в состоянии их остановить".

"....."

В этот решающий момент Виид облизал языком губы. Тут требовалась наглость.

"Но даже тогда мы победим. А всё потому, что мы не одни, мы вместе!"

"Оххххх!"

По спинам толпы поползли мурашки!

Это был огромный эффект, учитывая, что он говорил с

большой толпой.

Сразу после невообразимой победы эмоции были на пределе, а атмосфера замечательна.

"Королевство Арпен может быть слабым, как новое королевство, но мы сможем сделать это, если объединим наши усилия. Фермеры сажают семена. Они выращивают зерно, чтобы накормить людей. Рыцари охотятся и охраняют города от монстров, в то время как авантюристы рискуют своими жизнями, забираясь в отдалённые области. Они обнаруживают спрятанные предметы, которые приносят нам пользу. Художники, архитекторы, торговцы, скульпторы, кузнецы и портные — все эти профессии важны. Если все будут наслаждаться своими ролями, то никто не сможет посягнуть на свободу Королевства Арпен снова!"

Виид с энтузиазмом закончил свою речь.

Речь, которой он не учился в средней школе. Просто все граждане стали бы упорно работать ради королевства и платить налоги.

"Ура Королевству Арпен!"

"Виид-ним, мы будем продвигать Королевство Арпен вперёд!"

Бурную толпу уже нельзя было остановить. Накалённые торжественные эмоции уже охватили всех людей, поэтому здесь наступила праздничная атмосфера.

Сегодня их враги пали вместе с Дворцом Земли, поэтому у них было предвкушение дальнейшего процветания Королевства Арпен. Это может быть страшно и жёстко, но они будут упорно работать.

Собранные здесь люди были на грани безумия.

"Мы победили! Победа!"

"Империя Хэйвен потерпит поражение, независимо от того сколько войск она сюда пошлёт. Мы — свободное Королевство Арпен!"

"Хухуху, я один из членов Поганковой Каши, которые дожили до конца. Теперь я могу наслаждаться этим от всей души. И я, наконец, смогу поспать, съев перед этим миску травяной каши".

"Кухахаха! Сегодня я буду от всей души пить и играть. Я подстрелю 20 кабанов!"

"Члены Каши из Грецкого Ореха здесь. Играем всю ночь. Не позволим себе даже одного поражения".

"У всех 404-х членов подразделения Бобовой Каши состоится вечеринка в ознаменование победы. Подходите в нарядных одеждах к большим соснам на востоке!"

Радостные возгласы разнеслись по всем равнинам.

И через некоторое время их достигли новости о падении Императорского Дворца Империи Хэйвен.

Сначала они подумали, что это смешная шутка. Но слухи продолжали распространяться посредством шёпотов и внутренних чатов гильдий.

По телеканалам в прямой трансляции показали разрушенный Императорский Дворец Империи Хэйвен, поэтому все убедились, что это правда.

Место, где раньше стоял Императорский Дворец, теперь было заполнено лишь щебнем и сокровищами.

Было шоком, что Императорский Дворец Империи Хэйвен, преисполненной чести и достоинства правителя Центрального Континента, разрушился.

Северные игроки стали ещё более радостными, видя игроков Гильдии Гермес и солдат Империи Хэйвен, выкарабкивающихся из-под завалов.

"Неужели это произошло в то время, когда мы боролись?"

"На тех парней напали!"

"Нет, всё было не так. Мы сознательно уничтожили его. Гильдия Гермес — просто дурачьё".

Это не было запланировано заранее, но атмосфера располагала. В этот момент Виид использовал самый громкий Рёв Льва.

"С этого времени я поднимаю налоги на 60%!"

Его мечта о повышении налогов!

Игроки Королевства Арпен громко засмеялись.

"Хехехе".

"Хахахах, он выбрал по-настоящему хорошее время для этой шутки".

"Я реально не могу перестать смеяться с шуток Виида-нима".

"Бог Войны Виид, ура!"

"Пожалуйста, снизьте налоги, чтобы ознаменовать победу. Свобода для всех!"

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Ккуунг".

Третий Меч без сил повалился на землю.

Выносливость полностью истощилась.

Вы голодны.

Иммунитет тела низкий.

По всему вашему телу имеются серьёзные травмы.

Здоровье быстро уменьшается, поэтому если вы не пройдёте надлежащего лечения, то погибнете.

"Кухуху, хреново. Жизнь — сама по себе чудо".

Третий Меч яростно атаковал Империю Хэйвен вместе с

другими инструкторами и учениками.

Они должны были разобраться со всеми врагами! Он ясно вспомнил, как уничтожил 3-4 подразделения рыцарей во время сражения.

Улюлюкающие конные рыцари. Инструкторы и ученики были в отличном настроении, когда прорывались сквозь рыцарей.

Каждый полагался на свою собственную силу и решимость. Они испытывали волнующе острые ощущения от боя.

- Заботьтесь о своём здоровье и наслаждайтесь битвой!

Первый Меч отдал приказ.

Они использовали свою собственную силу для выживания на поле битвы. У них не было никакой тактики, они просто испытывали радость, сражаясь каждый, как хочет.

Это было истинное счастье по сравнению с наличием стабильной работы, вложений, пенсии, и прочего. Будет ли это длиться 1 секунду или 1 минуту — в это время Третий Меч мог просто наслаждаться жизнью. Напряжение исчезло, и его мозг побледнел от удовольствия.

"Подобного боевого опыта достаточно, чтобы заставить человека кричать".

Третий Меч сражался против вражеских солдат и рыцарей.

Армия Империи Хэйвен тогда ещё не была потрясена. Она походила на твёрдую стену, а её дальние атаки несли смерть всем без разбора.

Пятый Меч и 7-й Меч нанесли свои последние удары в окружении рыцарей, в то время как Четвёртый Меч погиб под магической атакой. Даже Первый Меч не смог избежать смерти, когда его окружили враги.

Иногда авианы обнаруживали своего союзника и помогали Третьему Мечу пережить натиск врага.

Третий Меч продолжал бороться за Королевство Арпен.

"Теперь в сражение вступим мы. Пожалуйста, отдохните хоть немного".

К нему подходили и предлагали помощь северные игроки.

Третий Меч просто отказывал им и говорил.

"Это моя детская площадка. Моя игра ещё не закончилась!"

Иногда к нему подходили священники Королевства Арпен, чтобы подлечить его.

'Я не уверен, что останусь жив. Выжить становится всё более трудно. Но я не жалею о пути, который избрал для своей жизни. Я не могу сойти со своего жизненного пути'.

Третий Меч продолжал с остервенением сражаться.

Борясь, он погрузился в себя. В своём тяжёлом детстве он мог отбросить беспокойство по поводу будущего только во время борьбы.

'У меня нет ничего. Только борьба. Жить жизнью сильного, избивая других в поединках. Только так'.

Всё его тело заполнилось радостью!

Словно ребёнок, он наслаждался этим, будто игрой.

Не имело значения, насколько ухудшилось его физическое состояние. Он набрасывался на любых игроков Гильдии Гермес, которые к нему приближались.

Третий Меч пережил все столкновения благодаря своим навыкам владения мечом, а также удаче. В то время как другие ученики, и даже Второй Меч, погибли при тех же обстоятельствах.

Каким-то чудом Третьему Мечу удалось дожить до конца сражения.

Вы исполнили свой долг в войне в качестве мастера боевых искусств.

Все навыки, связанные с боем, увеличиваются.

Вы преодолели ограничения плоти.

Максимальное здоровье увеличивается на 3,405.

В течение следующего месяца устойчивость увеличивается на 350.

Боевой дух, Привлекательность и Концентрация будут находиться на максимальном значении в течение двух месяцев.

Все характеристики увеличиваются на 6.

Вы получили титул 'Супермен на Поле Боя'.

Титул, дающийся только сильным воинам, обладающим благородством и неустрашимостью.

"Хухуху".

Третий Меч был удовлетворён.

Он одержал победу в сражении и получил титул Супермена на Поля Боя! Его тело было опустошено, но он гордился собой.

"Моя жизнь не была напрасна".

В этот момент из тела Третьего Меча стал вырываться свет.

Дзынь!

Баталли наблюдал за вами и был впечатлён.

Вы получаете звание 'Безудержный Разрушитель'.

Баталли может отобрать только 5 сильнейших в сражениях людей на всём континенте, чтобы даровать это звание.

Независимо от вашей текущей профессии, вы будете в состоянии освоить любой из божественных навыков Баталли.

Эффект божественных боевых навыков удваивается.

Вы изучили божественные заклинания 'Освежающее Восстановление', 'Полное Вооружение' и 'Крепкий Кулак'.

Все характеристики увеличиваются на 45, благодаря званию Безудержного Разрушителя.

Вы получили характеристику Веры.

Вы получаете 120 очков Веры.

Если вы погибнете семь раз, полностью исчерпаете веру или откажетесь от религиозных квестов два раза подряд, то звание будет потеряно.

"Кукукуку".

Третий Меч почувствовал, что стал сильнее.

"В следующий раз я смогу бороться лучше. Я не пропущу ни одного сильного противника".

Здоровье будет восстанавливаться на 45 каждую секунду.

Раны будут постепенно заживать.

Божественная магия предоставила ему излечение тела.

Даже если ему не будут помогать священники Королевства Арпен, он всё равно сможет выкарабкаться самостоятельно.

Третий Меч видел деловито бегающих повсюду женщин-священников. Он не мог избавиться от мысли, что их белая униформа прекрасна.

Первый Меч, Второй Меч и Пятый Меч. Они единственные имели подруг и являлись предметом огромной зависти.

Королевская Дорога была раем для любовных романов.

Третий Меч сильно сжал кулаки.

"Мне это не нужно. Я проживу холостяком до самой смерти. Хухухухух! Эх, как же грустно".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Виид-ним! Я рада вас видеть".

После сражения Виид встретился с Пейлом, Суркой, Ирен, Хварен, Ромуной и другими своими товарищами. Сурка была первой, кто подбежал и поприветствовал его.

Выживаемость северных игроков в этой войне была не очень высока.

Но, несмотря на трудности и препятствия, Виид и его товарищи, так или иначе, смогли выжить.

Беллот звонко рассмеялась.

"Я видела ваш квест ваяния. Ваша настойчивость и упорство, несмотря на отсутствие шансов на успех... это было реально круто".

"Спасибо. Я рад, что все живы".

"Это точно. Я всерьёз не знала, умру я или нет".

За исключением Сурки и Зефи, остальные не обладали профессиями ближнего боя, поэтому они боролись вместе с оживлёнными скульптурами.

После того, как Дворец Земли пал, они напали на ошеломлённые войска Империи Хэйвен. Конечно, это заняло долгое время, но сражение, наконец, закончилось.

"Виид-ним, мы добились успехов в квесте".

Виид выслушал новости от Зефи о том, что они нашли довольно много реликвий Империи Палос.

"Если вы сумеете противостоять проклятым призракам, то

сможете получить находящиеся там божественные предметы и квесты. Если вы докажете права наследника, то сможете использовать оружие оттуда".

"Уровень экипировки?"

"Большинство предметов примерно 300-го уровня. Некоторые примерно 400-го уровня. Но, к сожалению, не было никаких по-настоящему дорогих или ценных вещей".

"Умм".

Виид на мгновение задумался.

Большая часть экипировки воинов пустыни была рассеяна повсюду. Прошло много времени, и потомки, вероятно, разнесли её по всему континенту.

Просматривая информационные сайты, иногда он обнаруживал там сведения об обнаружении оружия и уникальных предметов воинов пустыни. Поскольку история изменилась, появились новые подземелья и руины.

Но Виид знал приблизительное количество всех этих сокровищ.

Воюющий период. В нём были многочисленные реликвии, сокровища, экипировка и магическая экспериментальная экипировка.

Одного только этого списка было бы достаточно, чтобы заполнить несколько дворцов. Пронёсшись по континенту, он со своими подчинёнными ограбил сокровищницы многих королевских семей и дворян.

Всего того золота, драгоценностей и серебра было бы достаточно, чтобы построить тысячи Великих Зданий.

'Не все остатки Империи Палос захоронены в одном месте. Мои подчинённые спрятали их'.

Некоторая часть экипировки могла бы быть потеряна во время транспортировки её на север.

Виид оставил чёткие указания, но он не мог избавить воинов пустыни от старых привычек.

Абсолютное повиновение! Судьба племён пустыни была в том, чтобы повиноваться Великому Императору.

Но после того как он ушёл, всё изменилось.

Племена пустыни стали враждовать, поэтому он рассматривал возможность хищения ими некоторых сокровищ Империи Палос.

Благодаря влиянию Виида, его подчиненные приехали на север, чтобы захоронить сокровища, но было легко предположить, что среди них будет кое-какой недостаток.

'Картина примерно составлена. А остальная часть сокровищ находится где-то ещё'.

С экипировкой, используемой Виидом, вероятно, можно будет столкнуться в квесте Нахождения Следов Великого Императора.

"И у нас есть небольшая проблема".

"Что такое?"

"Призраки продолжали появляться по мере выкапывания артефактов до тех пор, пока мы не смогли больше этого выносить. Полностью очищенные предметы были перемещены в другое место, но там реально какой-то рай для призраков".

"Это отчасти похоже на охотничье угодье. Нужно сражаться с призраками, чтобы заполучить сокровища".

"Что-то типа того".

Там было слишком много охраняющих сокровища Империи Палос призраков для того, чтобы иметь с ними дело в одиночку.

'Призраки всё равно появились бы, даже если бы сокровища не стали выкапывать. По всему континенту. Проклятые артефакты появляются даже среди племён пустыни. Это, вероятно, связано с квестом Нахождения Следов Великого Императора'.

Пристальный взгляд Виида задержался на Хварен. Она также смотрела на Виида.

Как всегда, она носила короткую юбку и красочные симпатичные ювелирные украшения в ушах и на шее. Их блестящая красота в любое время подходила такой девушке, как она.

"Нуу, это..."

Виид не мог с прежней лёгкостью начать с ней разговор.

После недавней ситуации с Союн, он не мог ничего поделать, кроме как чувствовать себя неловко с Хварен.

Его остальные товарищи вели себя тихо по этому вопросу. Они не хотели встревать в отношения между мужчиной и женщиной.

Виид из вежливости решил заговорить первым.

"У тебя всё было хорошо за последнее время?"

"Да".

"Ты не болела...?"

Хварен безжизненно ответила.

"Ни разу".

Пейл испытывал желание закричать.

Неловкая и затруднительная ситуация!

Девушки наблюдали с интересом, но он, как мужчина, испытывал желание убежать.

Тогда Хварен ослепительно улыбнулась.

"Всё хорошо. И спасибо тебе".

"А?"

"Моему сценическому образу нужно много жизненного опыта. Мне нужен опыт, чтобы обеспечить правильное эмоциональное воздействие. Поскольку мои песни будут нести эмоции прямо из моего сердца. И в любом случае..."

Хварен чуть с силой вытянула из себя следующие слова.

"Существует множество мужчин, которым я нравлюсь. Это обычный человеческий инстинкт. Испытанные мной чувства — достойный подарок".

Бесконечный оптимизм!

Хварен была привлекательной певицей. Она не собиралась терять уверенность из-за Виида.

Её товарищи наблюдали за ней и размышляли.

'Она всё равно не сдастся. Хоть ничего так и не началось должным образом...'

'Моя мать всегда говорила мне, что нельзя быть уверенным в любви до свадьбы. Но так ли это на самом деле?'

'Но почему ей нравится Виид? Я не понимаю этого... Женщины действительно непостижимые существа'.

Виид скинул свой рюкзак с гораздо более лёгким сердцем.

"Тогда давайте поедим!"

"Ура!"

Вкус блюд, которые Виид приготовил своими собственными руками! Они были заняты в квесте, поэтому им было трудно найти время, чтобы насладиться нормальной едой.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Невероятно... Это какая-то нелепость".

Гордые игроки Гильдии Гермес ошарашено смотрели на разрушенные здания Императорского Дворца Империи Хэйвен.

Вся мощь Центрального Континента была собрана в Императорском Дворце.

Украшенный золотом и драгоценностями Императорский Дворец являлся олицетворением роскоши и блеска. Роскошные здания, в которых могли одновременно проживать более 100,000 дворян, игроков и жителей. Императорский Дворец, являющийся домой для тысяч людей, внезапно рухнул.

На самом деле, под завалами погибло не так уж и много игроков.

"Как это возможно, что Императорский Дворец постигла настолько ужасная трагедия?"

"Может быть, это преднамеренное событие?"

"Это божественное наказание".

Из-за появления трещин в потолке и сотрясений колонн, многие игроки начали быстро убегать из Императорского Дворца.

Однако всё произошло за одну минуту, поэтому значительное число людей было похоронено под Императорским Дворцом и погибло. Это был хаос, но выжившие прорывали себе выход из-под обломков.

В отличие от Дворца Земли, Императорский Дворец был построен на плоской равнине, поэтому большой угрозы для жизней не было.

Но Императорского Дворца, которым так гордилась Гильдия Гермес, и который поражал посетителей своим величием, больше не существовало.

"Выживающие люди, ответьте!"

"Быстро спасайте оставшихся в живых... Нет, похоже, мы опоздали, многие мертвы. Скорее, что мы собираемся делать?"

Обычные игроки Гильдии Гермес были сбиты с толку.

Игроки, имеющие высокое положение в Империи Хэйвен. Все лидеры, бывшие на банкете, включая Лафея и Бадырея, безопасно

сбежали из тронного зала дворца, но они были растеряны, и некоторое время просто глядели на разрушенные здания.

"Королевский Дворец Королевства Арпен только рухнул, и тут..."

"Что происходит? Это не могло быть магической атакой".

"Восстание? Но кто посмел бы устроить подобную вещь?"

"Виид. Виид организовал заговор против нас!"

"Виид. Он находится на севере, так что для него было бы затруднительно провернуть подобное. И у нас нет никаких доказательств".

"Я обдумал все обстоятельства. И пришёл к выводу, что именно он должен быть тем, кто сделал нам такую пакость".

Они не могли понять ситуации и решили обвинить во всём Виида.

Но Лафей холодно воспринял ужасающую действительность падения дворца.

'Как что-то подобное вообще могло произойти?'

Курурурунг!

Некоторые здания Императорского Дворца всё ещё продолжали падать.

Они не хотели смотреть, как накренённые колонны и стены всё падают и падают. Все стены, украшенные золотом, награбленным из других королевств, пали.

Все Имперские здания рухнули на землю. Однако игроки Гильдии Гермес были уверены, что ворота не упадут.

"Они нерушимы..."

"Последнее оставшееся невредимым место — ворота".

Они оборудовали Императорский Дворец крепкими

воротами. Створки были вырезаны от огромных камней, а в качестве цемента использовался экстракт эльфийских деревьев.

Императорский Дворец мог держаться против осадных орудий весь день! Ворота также были укреплены переплетёнными ветвями и корнями. Ворота не были сделаны из золота, но их стоимость была огромной.

Их отношения с эльфами ухудшились из-за многочисленных набегов, но Империя Хэйвен не заботилась об этом.

Игроки наблюдали, как с крепких наружных стен дворца отваливаются камни. Точно так же, как и другие здания Императорского Дворца, скоро рухнули и ворота.

"Да ладно!"

"Это неправда".

Дзынь!

Императорский Дворец Империи Хэйвен рухнул.

Все здания, включая тронный зал Императора, зал дворян и казармы рыцарей, были разрушены.

Дворец Солнца потерял свою роль столицы Империи Хэйвен.

Слава империи уменьшилась на 49.

Административная сила управления обширными территориями ухудшилась.

Появились значительные проблемы в политике Центрального Континента. Тревожные передвижения начались в оккупированных областях. Появилась более высокая вероятность формирования групп повстанцев.

Моральный дух войск ухудшился.

Максимальное обучение войск уменьшилось, а в области поставок может возникнуть коррупция. В то же время, при проведении экспедиций участятся случаи дезертирства.

Контроль над Имперской армией будет уменьшаться с увеличением расстояния от центра.

Честь рыцарей будет падать, и многие из них убегут из-за пониженной лояльности.

Бывшие военачальники захваченных государств будут действовать против Империи.

Лояльность жителей Империи уменьшается.

В частности, у жителей оккупированных территорий имеется большое недоверие к Империи, и их недовольство может перерасти в серьёзную проблему.

Если вы быстро не уладите проблему, то на оккупированных территориях появится большое количество мятежников.

Разумные монстры вторгнутся в деревни и крепости.

Торговцы уменьшат количество путешествий на дальние расстояния.

Может произойти кризис, который вызовет снижение экономической мощи государства.

Налоги будут временно снижены.

Беспорядки в Империи будут иметь 42%-е влияние на соседние регионы.

218 деревень отсоединились от Империи Хэйвен.

Награды по квестам от Империи Хэйвен будут выдаваться с задержкой или будут отменены.

"Невероятно!"

Обе стороны потеряли свои дворцы, но Империя Хэйвен понесла намного больший ущерб, нежели Королевство Арпен.

Территория Империи была обширна, а среди её населения

были различные расы. Торговля, культура и обслуживание войск имели более крупный масштаб, поэтому они были сильнее затронуты крахом Императорский Дворца.

Экспедиция, посланная на север, была уничтожена, и Империя Хэйвен понесла серьёзные потери своей Славы.

"Созовите встречу лидеров! Все лорды должны немедленно доложить о состоянии своих подконтрольных территорий, чтобы мы смогли своевременно подготовиться к стабилизации ситуации!"

Лафей должен был многое делать, чтобы успешно управлять обширной Империей Хэйвен.

Для начала, нужно было удостовериться в безопасности и хорошей экономике оккупированных территорий. Иначе из-за мятежников может произойти что-нибудь плохое, а возвращение крепостей может привести к ещё более существенным потерям.

Абсолютное достоинство и мощь Империи Хэйвен, управляющей Центральным Континентом, теперь должны были подвергнуться проверке.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 2: Последняя просьба Хестигера

"Никаких налогов, никаких налогов. Когда я был молод, я не мог себе такого даже представить. Теперь, поскольку я стал старше, это даже пугает".

"Хухухух, вчера был первый раз, когда я добавился в друзья сразу к 3-м девушкам".

"У меня есть чуть тёплое пиво. Те, кто хочет выпить чуть тёплое пиво, могут купить 1 кружку за 1 серебряную монету! Небольшой стакан холодного пива продаётся за 3 серебряные монеты. Соленья со шпинатом стоят 2 серебряные монеты!"

Северные игроки проводили ночной фестиваль возле Дворца Земли.

Все игроки объединились, чтобы разделить свою радость.

Повсюду горели костры, и на них готовилась еда. Множество людей хотели напиться, просто еды было недостаточно, поэтому они покупали алкоголь независимо от цены.

Ттарараng!

Люди играли на арфах и гитарах.

Красивые девушки-игроки танцевали вокруг костров.

Торговцы охотно обслуживали как людей носящих доспехи, так и тех, кто был без них.

Фактически, было практически невозможно накормить всех людей, заполнивших равнины. Потреблялось огромное количество ингредиентов, а победы никто не ожидал, поэтому никто заранее не закупил еды для фестиваля.

Однако здесь было огромное количество повозок Империи Хэйвен.

К концу сражения северные игроки стали похожи на колонию муравьёв.

"Сушёные спинороги!"

//Спинороги — семейство морских рыб. Многие виды спинорогов съедобны, с хорошим мясом. Спинороги имеют довольно высокое, уплощённое с боков тело. На теле обычно присутствует рисунок из крупных пятен или полос. В окраске встречаются чёрный, голубой, жёлтый, серебристый и белый цвета.

"Оxx, сушёные спинороги! Они отлично подойдут к моему бокалу вина".

"Аааааа, ещё сушёные спинороги!"

"Посмотрите сюда. Здесь целая повозка, заполненная сушёными спинорогами!"

"Все повозки доверху забиты сушёными спинорогами".

"Это спинороговый ад!"

Пока Виид был занят разграблением Гильдии Гермес, народ занялся караванами повозок. Северные игроки паковали еду и набивали ей свои рюкзаки и карманы.

Даже стандартное оружие Имперских солдат было великолепного качества.

Стальные стрелы можно было продать по довольно хорошей цене.

Северные игроки были готовы пойти даже в отдаленные области, чтобы продать награбленное.

Торговцы почуяли прибыль и уже скупили множество трофеев северных игроков. Торговцы также купили дополнительных лошадей и повозки, чтобы продать эти товары другим деревням.

'Доходы!'

'Я стану ещё одним легендарным торговцем севера. Все деньги в этом мире будут мои'.

'На одной стреле можно заработать 60 медяков. Сколько тут их всего?'

После того как закончилась война, мозги игроков стали усердно работать.

Множество видов сыров, виски и других продуктов с Центрального Континента было великодушно поделено. Фестиваль, ознаменовывающий победу, распространился по всем равнинам.

Люди пили вино из бокалов.

"Иик! Пойдём вместе охотиться в подземелье кобольдов?"

"Да, давайте пойдём, Эксоджу-ним".

"Конечно. Многие северные игроки погибли в том месте. Но это было очень давно".

"Подземелье кобольдов было моим первым приключением. Такое чувство, что ко мне вернулось прошлое".

"Мы больше не будем чувствовать волнение, как в то время".

"Мы хорошо подросли с тех пор".

"И какой уровень у Неро-нима теперь?"

"54".

"Вы удивительный! Я только 51 уровень. У вас есть какой-нибудь секрет?"

"Просто упорно работайте, и вы будете вознаграждены как я. Постепенно вы будете становиться всё более сильным".

"Я буду помнить об этом".

В одном месте люди бегали друг за другом, играя в кошки и мыши.

"Я просила тебя заняться уроками! У тебя завтра в школе

экзамен, а ты здесь играешь? Шаровая молния!"

"Куаак, пожалуйста, помогите мне!"

Многие игроки пели и танцевали вокруг больших костров.

"В горах поднималось красное солнце и сильные ветра, чви чвит. Облака предсказывали приближение сурового сражения, а я стоял на линии фронта вместе с тёмными эльфами, чвит!"

Игроки, и девушки и парни, начали петь.

"Мои свежие надежды этим утром, чви чвит. Наша храбрость и желание победить, благородство духа и души! Я хочу спеть о них, чвиик! Я должен петь громче, чем тёмные эльфы, ведь это песня моего желания победить. Если ты не сдашься, значит, сможешь победить".

Песня орка Каричи!

Больше 1,000 самок и самцов орков собрались вокруг костра для празднования.

Ночь была тёмной, но многие люди всё равно танцевали и играли на музыкальных инструментах.

Игроки, имеющие неотложные дела, верхом покинули равнины в середине ночи, но большинство осталось, чтобы расслабиться и насладиться ситуацией.

"Даа, потрясающе".

"Это — культура севера!"

Северные игроки могли наслаждаться долгим фестивалем.

"Я нашёл очень опасный могильник. Я уже умер там три раза".

"Вы почувствовали запах квеста?"

"Что?"

"Я учуял квест, связанный с Виидом-нимом, Богом Войны".

Здесь также активно обменивались информацией о приключениях и торговле.

В одном месте архитекторы ходили по развалинам Дворца Земли с рулетками и лопатами.

"Что ж, эта колонна разбилась, поэтому её нельзя будет использовать повторно".

"Джекпот. Мы исследовали крышу Королевского Дворца, так вот: те, кто её строил, уделяли реально большое внимание прочности. Нам везёт".

"Её серьёзно можно будет использовать снова?"

"Это немного неблагоразумно. Однако мы сможем использовать её в своих интересах, даже если она не подойдёт для восстановления Королевского Дворца. Можно будет использовать сохранившиеся в целости части для создания памятника..."

"Камень хорошо сохранился, но ему не потребуется много времени, чтобы полностью разрушиться. Это довольно плохо".

Они осматривали груды щебня в поисках обломков, которым можно будет дать второй шанс. Было бы расточительно выбрасывать высококачественные материалы, из которых был построен дворец.

"Используем щебень для постройки дороги".

"Металл можно будет расплавить и перековать в кузнице".

"Мы не испытываем недостатка в стали благодаря разграблению Империи Хэйвен. Теперь на севере произойдёт огромный скачок, и металл будет пользоваться спросом".

"Давайте быстрее. Мы должны использовать эту возможность, чтобы собрать побольше людей".

Архитекторы тут же возобновили своё запланированное восстановление Дворца Земли.

Вопросы о финансах и бюджете Королевства Арпен ещё не были решены. Но архитекторы поторапливались с восстановлением, потому что они любили своё творение.

"В прошлом Королевский Дворец был основан на горе".

"Теперь он будет стоять более надёжно, так как гора просела".

"Это дворец изначально обладал своим собственным уникальным вкусом. Мы сможем снова воссоздать грязь, камни и песок?"

"Если мы хорошенько возьмёмся за дело, то наши трудовые ресурсы могут создать даже несколько гор".

"Это дворец, поэтому мы легко сможем привлечь миллионы людей".

Архитекторы задумали ужасающий план.

Они разработали план использования огромной рабочей силы севера, чтобы создать огромную гору.

"Хм, Дворец Земли был хорош, но у него была лишь средняя высота. Как думаете, будет лучше, если мы увеличим высоту горы на 500 или на 1,000 метров?"

"Это хорошая идея, строить здания, взбираясь по горе".

"Но тогда сложность строительства увеличится, и нужно будет бесперебойно обеспечивать стройку материалами и людьми..."

"Число жителей на севере всегда только растёт. Если мы с душой отнесёмся к постройке этого дворца, то он окажется в 2-3 раза масштабнее предыдущего".

"Значит... у нас действительно много опыта, благодаря прошлой постройке королевского дворца".

Однако Паво был настроен скептично. С его точки зрения, планы относительно королевского дворца становились слишком уж экстравагантными.

"Я понимаю ваши чувства. Моё сердце тоже хочет восстановить Дворец Земли и сделать его лучше. Но при строительстве архитектор не должен становиться слишком жадным".

"А?"

"Королевству Арпен дворец нужен как можно скорее. Если у нас не будет Королевского Дворца, то наступит спад в культурном и коммерческом развитии".

Отсутствие дворца плохо сказывалось на управлении территорией.

Отдалённые деревни и города не смогли бы развиваться гладко, распределение и управление государственными делами стало бы трудным, а налоги были бы снижены. Из-за коррупции были бы некоторые потери бюджета, а безопасность не смогла бы соблюдаться на все 100%.

Большой размер Королевства Арпен означал, что грабежи совершались бы чаще.

Появился бы недостаток в крупных заводах, а также в коммерческих и рабочий зданиях. Если бы здесь не было такого большого города, как Мора, то основывать общественные здания стало бы гораздо труднее.

Игроки, являющиеся рыцарями, не смогли бы изучить продвинутые навыки.

Обычным игрокам, решившим посетить места, где слава королевства низкая, пришлось бы принимать невыгодные квесты и торговые сделки.

Тем не менее, Королевство Арпен неплохо развилось и без дворца.

Игроки с самого начала жили в суровых невыгодных условиях и принимали это как само собой разумеющееся.

Но после присоединения многих территорий и всплеска рождаемости среди населения, дворец стал просто необходим для дальнейшего развития королевства.

Архитекторы прекрасно знали всё это.

Торговцы делали деревни и города богатыми, но архитекторы укрепляли стабильность. Они строили здания и наблюдали растущие каждый день население и торговлю, поэтому они не могли чувствовать себя более счастливыми.

Архитекторы строили ошеломляющие здания на главных улицах, а также удобных места для проживания людей.

Паво продолжал высказывать своё мнение.

"Сейчас самое время для развития Королевства Арпен, поэтому мы должны поумерить наши желания, поскольку архитектор не должен быть жадным. Разве северные архитекторы не лучшие в мире?"

"Сделаем лишь необходимые здания. Здания для людей".

"Да, правильно. Если архитекторы будут слишком жадными, то сроки увеличатся, к тому же понадобится бесконечный объём средств".

"Ухх, план по восстановлению дворца на горе слишком опрометчив".

"Важно построить быстрее, ведь этот дворец будет играть основную роль для Королевства Арпен".

Архитекторы не ложились спать всю ночь и разработали общий план реконструкции дворца.

Королевский Дворец будет восстановлен из собственных руин.

Строительные материалы от крушения будут использованы повторно, если это возможно, а остальное предоставят торговцы.

Дворец будет построен на плоской равнине, и будет в 3 раза крупнее, чем предыдущий. После того, как будет застроен центральный район, дальнейшие расширения можно будет добавлять по мере необходимости.

На территории около дворца будет построен город более

крупный, чем Мора вместе с рекой. Лучшие участки земли будут заранее отведены для 7 Великих Зданий.

В честь будущего развития Королевства Арпен новый город назовут 'Городом Рассвета'.

Ради круглосуточных работ и экономии на стоимости строительства, в основном строительстве дворца будут принимать участие игроки-новички.

Лачуги будут построены в ближайшие 7 дней и продолжат появляться по мере необходимости.

Все архитекторы севера будут стремиться к первостепенной цели — реконструкции Королевского Дворца.

"Этого достаточно?"

"К сожалению, большее уже будет жадностью".

Архитекторы решили объявить всем о своём плане реконструкции дворца.

Но, перед тем как показать его, они между собой устно договорились о некоторых дополнительных пунктах плана.

Королевский Дворец станет неприступной крепостью, гарантирующей, что такое несчастье больше не повторится.

Новый дворец должен стать большим и роскошным, чтобы не позорить Королевство Арпен.

Стоимость строительства должна быть как можно большей, поэтому минимальный бюджет для дворца и города будет в районе 17 миллионов золотых. При необходимости стоимость строительства увеличится.

Если бы Виид в тот момент услышал об этом, он бы немедленно упал в обморок.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

У Питона и Опытного Краба были значительные достижения в войне против Империи Хэйвен.

После возвращения из южной пустыни они громили Гильдию Гермес и Империю Хэйвен без каких-либо колебаний.

Питон пытался защитить Дворец Земли от 1-го корпуса и продолжал сражаться до самого конца сражения. Питон не знал, что такое отступление, и дрался до конца.

Опытный Краб был убийцей и крался по полю битвы, убивая сильнейших игроков Гильдии Гермес.

Во время мороза и цунами, он неоднократно подкрадывался к врагам и убивал их.

"Что, и это всё? Нет никаких проблем с отнятием их жизней".

Погибло 14 лидеров подразделений рыцарей, а также бесчисленное количество старших рыцарей.

Опытный Краб приносил им смерть.

После настолько крупных успехов они встретились с Виидом.

Виид заранее послал им шёпот, поэтому они пришли к нему после того, как сражение закончилось.

'Охохох, моя отвратительная гордыня. Очевидно, мне придётся рассказывать о своих успехах? Что ж, тогда мне придётся говорить очень долго'.

'Я тот, кто решает, кому умереть... так или иначе! Они не смогут рассказать о моём участии в этой войне. Никто в Гильдии Гермес не избежал моего кинжала. Чтобы использовать свои навыки, я использовал в своих интересах суматоху битвы'.

Эти двое мужчин собирались хвастаться Вииду. Они полагали, что будут есть и пить, рассказывая истории о своих боевых успехах.

Пейл слегка кивнул им, когда увидел, что они прибыли.

'Он также пережил сражение за Дворец Земли. Он действительно тот самый Питон, о котором многие говорят'.

'Герои войны собраны в одном месте. Убийца, должно быть, наслаждается этим'.

Тогда Виид сказал.

"Я надеюсь, что вы согласитесь немного подождать".

Эти двое мужчин подумали.

'Видимо, Виид позвал сюда 3-4 человек. Я рад, что нахожусь здесь. Я давно хотел, чтобы ведущие эксперты севера встретились друг с другом'.

'Что ж, это смущающая, но забавная ситуация. Я только что хотел представиться игрокам-девушкам. Но мне придётся сказать им своё имя. 'Капучино' вполне удовлетворит народ'.

Питон и Опытный Краб были в своих мыслях!

Вскоре прибыл Хестигер.

"Великий Император, все скрывающиеся враги побеждены. Королевство теперь в безопасности".

"Да, спасибо".

Двое мужчин искоса поглядывали на Хестигера.

Они убедились в его беспрецедентной силе на поле битвы. Он был сильным противником, но их гордость не позволяла им допустить, что они могут проиграть ему.

'Мой меч больше'.

'У всех есть только одна жизнь. Я хотел бы попытаться его убить. Если мне предоставить прекрасную возможность, то от моей руки умрёт любой'.

Через некоторое время прибыл Альверон, кандидат в папы церкви Фреи.

Многие обычные игроки не знали его, но Питон и Опытный Краб хорошо знали о его личности. Во время сумасшедшей охоты с Виидом, его магия быстрого восстановления походила на

проклятие!

'Кееок! Снова этот состав, неужели...! Нет, этого не может быть, нет!'

'П-поход!'

И Виид сказал.

"Теперь давайте отправимся на охоту".

Виид мог возродить Хестигера только на один день.

Он хотел использовать его как можно продуктивнее.

Ирен, Ромуна и остальные его товарищи слишком устали, чтобы ввязываться в опасности, поэтому им дали передохнуть. Вместо того чтобы хорошо сражаться, они могли привести своих товарищей к гибели во время охоты.

"....."

"....."

Глаза Питона и Опытного Краба мгновенно встретились.

Их глаза несколько раз мигнули, прежде чем они заговорили.

"У меня кружится голова, а тело плохо слушается..."

"У меня дома чрезвычайная ситуация, и я должен выйти".

Это было похоже на то, как студенты лгут преподавателю, чтобы пораньше уйти с пар.

Однако Виид был из другого теста.

"Неужели вы действительно чувствуете себя нехорошо?"

"Да. Я не тот человек, который стал бы нагло врать вам".

"Зачем что-то придумывать, если вы не хотите идти. Просто расслабьтесь и скажите мне прямо. Разве вы не хотите охотиться со мной в будущем?"

"Я должен спасать других. Я хороший человек".

"Вы действительно симулировали болезнь".

"....."

"Хестигер, твой меч. Сегодня я пролью немного крови".

"Да, Великий Император".

"....."

Опытный Краб молча вступил в группу.

Таким образом, они не ложились спать всю ночь, охотясь!

Хестигер был сильнейшим воином, поэтому они могли очищать подземелья с самым высоким уровнем сложности.

Хестигер мог убивать монстров одним ударом кулака.

"Мой отец волновался по поводу воров и закопал куда-то все свои накопления. В итоге никто не может их найти ".

Они тщательно выполняли все квесты, связанные с подземельями.

Сейчас практически не было риска для жизни, поэтому они делали только короткие перерывы. У них не было такой роскоши, как сон или еда, они всю ночь не ложились спать, продолжая охотиться.

"Давайся ещё одно, каждая минута дорога. Я хочу пройти как можно больше перед исчезновением Хестигера. Хестигер, ты должен защищать континент от врагов, поэтому двигайся быстрее".

"Понял, Великий Император. Ваше большое и благородное сердце совсем не изменилось".

"Трудно защищать справедливость. Поэтому я должен работать усерднее. Меня ждут сокровища всего мира... Нет, то есть я определенно стремлюсь к воцарению справедливости".

Они охотились на Северном, Центральном и Южном Континентах.

Они делали в центральных регионах лишь короткие остановки, поэтому Гильдия Гермес их не заметила. По возможности, он хотел, чтобы Хестигер истребил некоторых его врагов, но на это не было никакого времени.

Виид также волновался по поводу вторжения Империи Хэйвен.

"Осталось лишь несколько часов перед тем, как Хестигер исчезнет. Может, мне стоит скормить ему Бадырея?"

Императорский Дворец уже пал, но Империя Хэйвен всё ещё имела нескольких самых высокоуровневых людей Версальского Континента.

Если бы Хестигер пошёл туда, то он смог бы добиться хороших результатов, убив множество игроков Гильдии Гермес. Виид чувствовал большое удовольствие от этой мысли.

Единственным, кто мог осуществить это, был Хестигер.

В будущем было бы очень трудно возродить настолько сильного человека, как Хестигер, с подобным абсолютным повиновением.

У него на примете были и другие подчинённые из пустыни, которых он мог бы возродить, но это была опасная идея.

Виид стал правителем пустыни не потому, что проявлял благосклонность. Он стремился показать свою силу. Каждый раз после квеста он срывался на своих подчинённых и убивал нескольких людей.

Они полностью повиновались Вииду, но как только они будут возрождены, наступит совершенно другая ситуация. Виид теперь был слабее воинов пустыни.

"Некоторые из них опасны и могли бы даже попытаться ограбить Королевство Арпен".

После некоторых размышлений, Виид всё-таки отказался от своих планов немедленно вторгнуться в Императорский Дворец Империи Хэйвен.

Было опасно, имея только Хестигера, идти к Императорскому Дворцу убивать игроков Гильдии Гермес.

Там находились десятки тысяч лучших игроков континента.

Множество различных профессий, а также рыцари НПС.

Хестигер смог бы разобраться с большим количеством врагов, нежели Ван Хок, но он не был бессмертен. Виид и Альверон не смогли бы ему помочь в подобной ситуации.

Было бы плохо, если бы Хестигер, подобно Ван Хоку, был убит Бадыреем. Убийство легендарного героя увеличило бы моральный дух войск и мощь Империи.

Если бы из-за сражения Хестигер растратил все свои силы, то результат был бы таким же, как во время битвы между Ван Хоком и Бадыреем.

С точки зрения Гильдии Гермес, они могли бы заработать много денег на этой победе.

Хотя там было довольно много высокоуровневых игроков, поэтому в случае смерти, они подвергнутся штрафам, что уменьшит силу Гильдии Гермес.

В конце концов, Виид решил использовать Хестигера, чтобы восполнить свои потери.

Виид преуспел в квесте на финальную секретную технику ваяния, но потерял много уровней.

"Юрин, давай отправимся в следующее место".

"Да. Я готова. Картинная Телепортация!"

После прохождения очередного подземелья, Юрин перемещала их в следующее место.

Она заранее находила несколько точек назначения. Она

просто должна была перемещать Виида и его компаньонов, чтобы они могли двигаться быстро.

'Дьявольское умение. Художник и скульптор действительно походят на дьяволов'.

'Я не имею человеческих прав во время охоты. Я ничем не отличаюсь от боевого раба. Мой мозг и тело работают, в то время как душа где-то летает'.

После охоты всю ночь, отряд, наконец, возвратился в Мору.

Это случилось после серии непрерывных охот в южной пустыне, поэтому все были морально и физически истощены. Если бы прямо сейчас к ним с ножом подошёл новичок 2-го уровня и потребовал все их деньги, они бы просто отдали их ему.

Когда Империя Хэйвен вторглась на север, большинство игроков отправилось во Дворец Земли, поэтому Мора в то время была необычайно тиха.

Практически никто не входил и не выходил из ворот, что было похоже на чудо.

После окончания войны некоторое время проходил фестиваль победы. Но вскоре люди снова присоединялись к Королевской Дороге и группами возвращались в Мору.

Новички также продолжали начинать игру на севере.

К тому времени, как сюда прибыли Виид и его товарищи, новички были вовсю заняты квестами по доставке яблок.

Город суетился.

Был слышен щебет птиц, проснувшихся ранним утром. Тёплое солнце, прохладный бриз, весёлые трели птиц и аромат цветов — всё это можно было почувствовать во время приключений, и это было большим преимуществом Королевской Дороги.

"Великий Император, я нападал на монстров до конца жизни, даже когда стал слишком стар. Нынешние приключения кажутся слишком мирными".

"Я думаю точно также. Извини. В пустыне мы сталкивались с более интересными ситуациями".

"Я устал. Но мне больше нравилось наблюдать за успехами Великого Императора в прошлом".

"Этот мир сделал меня пассивным и тихим".

Питон и Опытный Краб смотрели на Виида и Хестигера с недоверием.

Отношения между этими двумя были довольно натянуты. Нелепые разговоры, которые они вели во время охоты! Это походило на оживший кошмар. Они были изнурены, поэтому это оказало большое эмоциональное влияние на них.

Хестигер решил распрощаться с Виидом по-дружески.

"Было честью служить вам снова. Ваша сила может быть слабее, чем в прошлом, но вы всё ещё остаётесь Великим Императором. Это по-настоящему впечатляюще, что вы посвящаете себя сохранению мира на континенте".

"Ну, это не так уж и грандиозно. Я просто пытаюсь жить правильно".

Виид скромно потупил свои глаза.

Когда они проходили мимо ворот Моры, Хестигер начал вертеть головой и озираться.

"Лица людей, которыми управляет Великий Император, наполнены улыбками. Оглядываясь назад, можно смело сказать, что это именно то королевство, о котором мы мечтали. Я, Хестигер, не сожалею, что посвятил свою жизнь вам".

"Да-да".

"Стремитесь к миру. Несмотря на то, что путь перед вами будет тернист и крут".

Мерцающий свет начал окутывать тело Хестигера. Постепенно его тело становилось всё более и более прозрачным.

Срок Воскрешения Скульптуры подошёл к концу.

Гордый герой из воюющего периода исчезал навсегда.

Лицо Виида было наполнено удовлетворением. Подчинённый, которого он хорошо воспитал в прошлом, преуспел настолько, что он был переполнен гордостью.

'Я чувствую к нему доброжелательность'.

Он больше никогда не увидел бы Хестигера, поэтому не чувствовал в себе ненависти.

'Образец хорошего подчинённого'.

До этого он никогда не хвалил свои оживлённые скульптуры!

Перед тем как исчезнуть, Хестигер заговорил.

"Хозяин, у меня есть для вас последние слова".

"Говори, мой верный Хестигер".

"На днях я рассказывал Хозяину о своих приключениях".

"Д-да. Я помню".

"Блуждая по землям с гигантскими следами, я встретил человека-авантюриста по имени Лодсикер, который тоже прибыл на земли великанов".

"Хох, я слышал о Лодсикере".

Авантюрист Лодсикер.

Легендарный авантюрист, которого можно было назвать легендой профессии авантюристов.

Судя по истории Версальского Континента, он испытал самые разнообразные виды уникальных приключений. Он открыл множество видов неизвестных морских существ и посетил многие неизведанные земли.

Мастер выживания и ориентирования и человек, возвратившийся невредимым из всех 10 запретных зон. Он делал записи о неправдоподобных приключениях и исследовал морские глубины, подземные миры и сам ад.

В то время Лодсикера считали безответственным дворянином, но он обнаруживал такие вещи, о которых ещё не знали во всем мире.

Он написал множество книг о своих приключениях, но, к сожалению, большинство из них не сохранились до наших дней.

＜101 факт о том, что необходимо знать авантюристам＞

＜Советы молодым авантюристам, как сформировывать желания＞

＜Почему нам нужны приключения. После успешных приключений вы можете познакомиться с симпатичными девушками＞

Это были единственные три книги, которые смогли сохраниться.

Те, кто читал его книги, могли существенно уменьшить повреждения от ловушек, а их умение ориентирования повышалось.

Гильдия Авантюристов установила очень большое вознаграждение и сокровища для тех, кто найдёт следы Лодсикера.

За мгновение в глазах Виида пронеслась куча мыслей.

'Состояние Лодсикера превышало 300 миллионов золотых... Я также слышал, что он владел множеством редких вещиц'.

Слепая жадность накрыла его с головы до ног.

"Лодсикер исследовал земли великанов вместе со мной. И оттуда..."

Дзынь!

Вы получили информацию о Лодсикере.

"Ухх, я чувствую слабость. Пора уходить".

"Этого не может быть. 300 миллионов золотых! Скажи мне больше о Лодсикере, прежде чем уйдёшь!"

"Великий Император, у меня не осталось времени. Если вы найдёте цветок Аллиума, идя по гигантским следам к красному монументу, то сможете узнать всё остальное. Возможно... Хозяина там будет кое-что поджидать".

Дзынь!

Земля гигантских следов.

На краю света находится лодка, сделанная из ржавых гвоздей. Великаны, живущие неподалёку от обиталища богов и красного монумента, могут дать подсказку относительно Лодсикера.

Если вы добудете никогда не увядающий Аллиум, то дух Лодсикера проснётся.

Уровень сложности: S.

Квест авантюристов.

Награда: Квест 'Обещание Лодсикера'.

Может быть связан с эпическим квестом 'Миф о Мире'.

Ограничения квеста: информация о Лодсикере. Только для авантюристов или тех, кто обладает титулом Исследователя. Наибольшая слава авантюриста на континенте.

Этот квест только для авантюристов, но благодаря некоторой уникальной информации, вы можете начать его выполнение.

"Хееок".

Виид наконец-то понял, что произошло.

'Квест'.

Он на некоторое время забыл об обычных квестах из-за его квестов на технику ваяния. Но изначально он исходил по квестам весь континент.

'Квест S класса труден. И он касается Лодсикера, являющегося лучшим авантюристом своего времени'.

У квеста Лодсикера, вероятно, была ужасная степень сложности!

Если он хочет пройти это приключение самостоятельно, то ему нужно поднять свой уровень.

Квесты авантюристов часто были более трудными и требовали рисковать своей головой. Если он не сможет найти правильную подсказку, то не будет иметь понятия, куда идти дальше.

Иногда могли потребоваться уникальные умения авантюристов или просачивание мимо толп монстров. Виид должен был прорываться через всё это со своими навыками скульптора.

Виид увидел, что перед ним растянулся тернистый путь. Это походило на трудный путь, требующий тянуть за собой самолёт.

'Независимо от того, какова будет проблема, я уверен, что смогу её решить'.

Он готов был встретить любые трудности и преодолеть их. Даже финальная секретная техника ваяния не испугала его.

'Я должен активно выполнять квесты. Есть предел развития посредством обычной охоты. Но я ещё не могу использовать финальную секретную технику ваяния на полную, поэтому я должен упорно качать Ваяние Времени'.

Несмотря на привлекательный квест, было опасно бросаться в рискованное приключение в данный момент.

'Я должен вернуть свои потерянные уровни. И позаботиться о своём королевстве. У меня ещё гора работы, которую нужно переделать'.

Он решил бросить вызов судьбе в другое время!

'Что ж, я постоянно получаю хорошие возможности. С моей славой, мне достаточно просто сказать несколько слов для того, чтобы быстро получить любой квест королевства. Несколько второстепенных квестов были бы лучше, чем один грандиозный квест'.

Виид быстро проговорил.

"Хестигер, я слышал об этом авантюристе от бардов. Он один из наиболее успешных авантюристов той эпохи. Он заслужил честь называться истинным героем".

Хестигер улыбнулся и сказал.

"Я рад слышать, что Великий Император говорит подобное. Обязательно подумайте над моими словами. Я надеюсь, что вы сможете исполнить просьбу Лодсикера".

Вы приняли квест.

"Кееоок!"

Хестигер исчез в ярком луче света, соединившем небо и землю.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 3: Внутренние дела

"Что это было? Магия телепортации в городе?"

"Нет. Это было нечто большее".

Игроки и жители собрались в одном месте, производя много шума.

Тогда Виид расформировал группу.

"Если что, скоро увидимся. Я вызову вас, когда решу поохотиться".

"Я думаю, вы хотите убить нас".

"Я знаю, что вы полностью выкладываетесь во время охоты. Но если вы научитесь хорошо управлять своей выносливостью, то будете здоровы".

Виид скрылся в одном из переулков Моры.

Переулки в Море были запутанными, словно паутина.

В первое время в Море была лишь Центральная Площадь с фонтаном. Потом, поскольку город расширялся, были сформированы Площадь Виверн, Площадь Ледяного Дракона, Площадь Света и Площадь Быка, превратив пустырь в место с множеством переулков.

Он и не думал о перестройке.

'Что ж, воспоминания людей связаны с этим местом. Следы живших здесь ранее людей... Сердечная привязанность свойственна людям'.

В действительности, у многих старых районов поднималась стоимость земли. Оглядываясь назад, это была идеальная среда для того, чтобы наладить тёплые отношения между жителями.

Люди, которые жили в районе в течение многих десятилетий,

знали всех вокруг. Пожилым людям посылали еду, и можно было часто увидеть, как друг с другом играют дети.

И если бы из-за жадности зашёл разговор о перестройке, весь район пришёл бы в ярость.

После перестройки здания стали бы большими и чистыми, но люди больше не смогли бы жить там как прежде.

Вечером жители ходили бы по крупным универмагам, и уникальная атмосфера района исчезла бы.

Большие чистые здания и перестроенный город заставляли жителей изменяться. Воспоминаний из прошлого больше не оставалось. Только записи и исторические здания могли сохранить воспоминания о людях.

Он хотел оставить старые улицы Моры максимально нетронутыми. Культура не являлась чем-то, что можно было создать намеренно, она самостоятельно накапливалась в течение долгого времени.

'Тем более перестройка потребует большого количества денег. В любом случае, я так и так получаю налоги. Есть много выгод от проживания на узких улицах'.

Старые улицы Моры, лачуги и элегантные коммерческие здания — это было излюбленное место жительства многих авантюристов.

Благодаря приключениям Виида, у Королевства Арпен также были архитектурные особенности Империи Нифльхейм.

Рынок являлся центром процветающей торговли, а игроки постоянно развивались.

"Теперь Империя Хэйвен не побеспокоит нас?"

"Да. Они были полностью стёрты!"

"Ура! Я реально не ожидал победы".

"Скоро Королевство Арпен и весь север будут неостановимы".

Игроки-новички бегали по улицам повсюду.

Одежда новичка Виида была настолько распространена в Море, что на него никто не обращал внимания.

Виид спокойно миновал всех этих людей.

Он пришёл в свой замок, чтобы проверить внутренние дела королевства.

"Что ж, мой разум готов к потрясениям. Ущерб, нанесённый войной, был слишком большим".

Империя Хэйвен была побеждена, но Королевство Арпен тоже понесло потери. Десятки деревень были разрушены, а земля разорена, из-за чего зерновые культуры нужно было засеивать заново.

"Я должен узнать точные подробности. Состояние Внутренних Дел!"

＜Королевство Арпен＞

Королевство, занимающее огромную территорию Северного Континента.

Королевство Арпен заполнено людьми, распространившимися по бескрайним территориям. Жители, живущие в изоляции, сформировали уникальную культуру и торговлю Королевства Арпен.

В большинстве деревень благодаря хорошей рождаемости и переселенцам увеличилось население.

Но жители дрожат от страха из-за вторжения другой империи.

Часть территорий королевства отделилась, а их жители признали захватчиков своими правителями. Хоть Королевство Арпен и победило, из-за войны появилось недоверие к его вооруженным силам.

Из-за разрушения Королевского Дворца некоторые деревни

объявили о своей независимости, в то время как другие наблюдают за развитием ситуации с беспокойством.

Жители собрались вместе, чтобы напиться высококачественного вина Моры.

"В нашем королевстве есть много всего. Много еды, скульптур и искусства. Рабочий класс совершенствуется в своих областях. Но нам недостает рыцарей и солдат".

"Я знал, что этот день когда-нибудь настанет. Его Величество активно занят разработкой планов развития королевства. В будущем всё может стать лучше, но мы беспокоимся о сегодняшнем дне. Я не знаю, на что будет походить наша безопасность в далёком будущем. Прежде мы все были пленниками судьбы".

"Разве это была не грандиозная победа? Всё отлично. Однако мой разум всё ещё не может чувствовать себя в безопасности. Другое королевство всё равно может преуспеть во вторжении, так как мы не имеем нормальной армии".

После окончания войны верните более половины потерянных территорий Королевства Арпен, иначе её политическое влияние не восстановится.

У жителей и деревень, верующих в церковь Фреи, будет процветание и изобилие. Но из-за войны, многим людям некомфортно и они присоединяются к другим религиям.

Существует религия, в которой король рассматривается как 'Король-Бог'. У этой религии имеется глубокая вера, и у её последователей нет сомнений в своих убеждениях.

Король Виид боролся с лютым морозом, чтобы создать город Мору. Северные жители не забыли помощи короля, спасшего их от голода и полной горя жизни.

Совсем недавно жители Королевства Арпен наслаждались стабильностью и изобилием.

Страх, вызванный вторжением империи, отразился на торговле и производстве. Инвестиции в творчество и общественные организации были приостановлены.

В королевстве появилось приблизительно 63 новых города и

деревни. Имеется недостаток в населении, поэтому уровень рождаемости возрастает.

Столица Королевства Арпен была разрушена, поэтому многое пришло в упадок.

Военная мощь: 13,389. **Экономика**: 45,942.

Культура: 41,030. **Технологии**: 63,482.

Религия: 84. **Политическое влияние королевства**: 45.

Развитие королевства: 77. **Воздействие на близлежащие территории**: 71%.

Гигиена: 43. **Безопасность**: 81%.

Жители севера, принадлежащие Королевству Арпен, встревожены, но до сих пор счастливы.

Проходит зачистка равнин, дикой местности и морских просторов, восстанавливаются заброшенные шахты.

Из-за агрессивных действий торговцев, производители повозок не справляются с потоком заказов.

Дорожные условия в королевстве становятся все хуже. Для успешной торговли важно обеспечить безопасные и быстрые маршруты. Недавно был разрушен Мост Алказара, поэтому торговцы потеряли крупный торговый маршрут.

Торговец, пытающийся открыть магазин в отдалённой деревне, сказал.

"В эти дни состояние рынка необычно. Хорошие вещи не продаются. Это всё из-за войны!"

"Ну, раньше всё было ещё хуже. Прежде чем появилось Королевство Арпен, все ели корни деревьев. Просто верь в Его Величество".

"Разве воров никто не ловит? Они крадут вещи... хмм хмм!

Если их оставить без присмотра, то вскоре начнут появляться более многочисленные группировки бандитов!"

Продолжают находиться новые островные деревни и морские торговые пути.

При плавании в отдалённые моря, существует лишь 15%-й шанс возвращения живым, поэтому опытных моряков всегда не хватает.

Странные слухи недавно появились в Порту Варна.

"Золото! За водами Веласкеса существует остров, полностью сделанный из золота. Вы не верите моим словам? Это не что-то, выдуманное мной в бреду... Я подумываю об отъезде. Разве ради такого количества золота не стоит рискнуть своей жизнью?"

В сельскохозяйственном секторе фермеры экспериментируют с новыми разновидностями зерновых культур.

"Зерна производится достаточно. Мы должны рассмотреть создание новых зерновых культур для улучшения вкусовых качеств и питательности".

Фермеры успешно расширили область культивирования трав, а также недавно произошёл скачок в заваривании трав из-за повального увлечения питьём отваров.

Авантюристы нашли множество следов и реликвий Империи Нифльхейм.

Жители беспокоятся о военной мощи Королевства Арпен.

Имеется малочисленная армия, но она совсем недавно прошла войну. Рыцари изучили новые техники меча и стали опытнее в верховых сражениях. Солдаты чётко осознали, что их роль в крупных сражениях заключается в том, чтобы выжить как можно дольше. Благодаря высокой преданности жителей, многие люди добровольно записываются на службу солдатами.

Развитие королевства застопорилось из-за войны, и мирные жители надеются, что текущая ситуация скоро изменится к лучшему.

Общая численность населения королевства: 39,281,932.

Ежемесячные налоговые поступления: 18,292,048.

Эксплуатационные расходы королевства:

Военные силы: 32%. Развитие технологий: 6%. Экономическое развитие: 26%.

Инвестиции в культуру: 6%. Награды за квесты и уничтожение монстров: 11%.

Строительство дорог: 16%. Религия: 3%.
Вооружённые силы: 13,214 рыцарей, 39,382 элитных солдата, 538,102 солдата.

В вооруженные силы Королевства Арпен записалось большое количество новобранцев.

Они носят доспехи и щиты, но всё ещё не привыкли к копьям. В любом случае, новобранцы не умеют ничего, кроме поедания своих пайков.

К счастью, рыцари обладают исключительной храбростью и ответственностью. Они великолепные мечники, которые смогут спасти королевство в случае опасности.

"Гмм".

Виид углубился в размышления.

Экономическая мощь и численность населения значительно уменьшились с прошлой проверки. Это произошло из-за отделившихся от королевства деревень.

Налоги напрямую зависели от разработки технологий и экономического развития, поэтому собранная сумма была меньше.

"Внутренние дела королевства ухудшились из-за вторжения Империи Хэйвен".

Королевство Арпен блестяще развивалось. Однако последствия войны встряхнули всё королевство.

Большие расстояния между деревнями означали, что многие из них стали потеряны.

Отделившиеся деревни продолжали культурные и экономические обмены с Королевством Арпен и могли, в конечном счете, вернуться. Но, несмотря на это, сбор налогов с подобных деревень в настоящий момент был невозможен.

"Строительство Великих Зданий и дорог приостановлено, а мне нужно усиливать вооружённые силы..."

Королевство Арпен, главным образом, было сосредоточено на проектах по развитию королевства. Города могли расшириться благодаря Великим Зданиям.

После постройки Великого Здания вся область могла развиваться.

Такие области как Мора и Крепость Варго развивались сами по себе, но движущей силой для развития других областей являлись Великие Здания.

Однако война застопорила строительство Великих Зданий.

В данный момент было невозможно спрогнозировать темпы развития королевства. Ресурсы нужно было вкладывать в расширения городов и подготовку шахт к эксплуатации.

Виид чувствовал серьёзную ответственность, будучи королём.

"Хмм, итак... Откуда мне следует начать?"

Вмешательство короля могло стимулировать интенсивное развитие торговли в определённых областях, предоставив обязательные заказы для армии. Для развития обширного Королевства Арпен требовались различные меры.

Виид просмотрел список доступных королю команд.

Указ короля мог мобилизовать вооружённые силы и стимулировать экономику. Он также мог предоставлять жителям своей страны квесты.

Всеобщая борьба королевства с монстрами.

Пошлите как минимум 30,000 солдат для уничтожения логов монстров.

Идеальный способ для восстановления мира и порядка.

Способствует обучению солдат.

Требуется 290,000 золотых.

"Нет. Слишком дорого. Давайте смотреть дальше".

Устройте засаду на воров, награбивших огромные богатства.

Казна терпит убытки из-за воров.

Возьмите под свой контроль общественность, пообещав будущую безопасность.

Но войскам будет нелегко уничтожить всех воров. Потери среди солдат и элитных воинов будут большими.

Требуется 140,000 золотых.

"Я не уверен. Высокоуровневые игроки могут самостоятельно отбиваться от воров. И в Королевстве Арпен не так уж и много воров. Позже я сам разберусь с ворами и позабочусь об их сокровищах".

Магические исследования.

В магических исследованиях происходят постоянные изменения. Магические башни могут усиливать находящуюся в королевстве магию или создавать новые заклинания.

Учёные и маги с радостью воспримут подобный курс.

Требуется минимум 200,000 золотых.

"Ну уж нет!"

Защитные сооружения для остановки вторжений монстров.

Это стабилизирует королевство и устранит беспокойство жителей.

Барьеры, построенные в крепостях и гарнизонах, избавят от всяческих волнений о вторжениях и разорениях земель монстрами.

Требуется минимум 260,000 золотых.

"Барьеры... Монстры не совершают настолько серьёзные нападения, чтобы на них нельзя было охотиться и без них".

Король также мог издать указ о призыве солдат в армию.

Но после разрушения дворца, воинская повинность только снизила бы лояльность и безопасность ещё больше.

Также трудно было бы содержать войска в армии. Они должны были одеваться и питаться. Помимо зарплаты, пришлось бы платить компенсацию за гибель солдат в бою.

Ещё пришлось бы устанавливать различные учебные центры и заниматься поставками снаряжения, необходимого для борьбы с монстрами, поэтому затраты увеличивались бы по экспоненте.

Армию не зря называли гиппопотамом, питающимся деньгами. На всё требовались деньги!

"Управлять государством действительно трудно".

Виид также мог строить здания в стиле Империи Нифльхейм.

Постройка в Море таких сооружений, как общественные бани или стадион, могла помочь с развитием бизнеса и повышением лояльности.

Но это было ничто в масштабах королевства.

Для восстановления разрушенного Королевского Дворца

требовалась астрономическая сумма денег. Чтобы вернуть прежнюю мощь королевства, нужно было потратить деньги на строительство Великих Зданий.

А ведь ему также нужно было улучшать качество войск и экономическое развитие.

Ничем нельзя было пренебрегать.

В ближайшей перспективе было по-настоящему трудно догнать Империю Хэйвен.

"Значит, что я должен... Да, я должен активно способствовать развитию королевства".

Виид пришел к выводу и кивнул.

Королевство Арпен на некоторое время притормозилось, но оно продолжит развиваться. Нет никакой потребности беспокоиться об этой ситуации.

"Я похожу на сорняк в земле. Неистребимый словно таракан".

Сорняки продолжали расти даже после того, как их выдёргивали.

Тараканы жили повсюду, становясь лишь сильнее.

Он тоже смог бы подняться.

На севере был только один по-настоящему важный город — Мора.

Прямо сейчас военная мощь королевства зависела от церкви Фреи и северных игроков. Ни при каких обстоятельствах нельзя было позволять подобному продолжаться.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Он реально сделал это".

"Как он нам и обещал".

"Я уверен, что позже мы увидим от него ещё больше чудес".

"Он действительно показал нам чудесные результаты".

Роам, Гюнтер, Мичел, Карлиз и Шервуд собрались в таверне.

Ещё совсем недавно они были знаменитостями на Версальском Континенте.

Роам из Гильдии Роам, Гюнтер из Гильдии Звёздного Льва, Мичел из Наёмников Чёрного Меча и Шервуд из Гильдии Облака.

Знаменитые лидеры огромных гильдий.

Несмотря на объединение в союз, они были сокрушены Империей Хэйвен. Люди быстро забыли их имена.

В Королевской Дороге происходило слишком много событий. Влияние Гильдии Гермес распространялось всё больше, и теперь все говорили только о ней.

Они притворялись другими людьми и не совершали никаких действий в открытую.

О тех, кто нечасто бывает на слуху, быстро забывают.

'Я неудачник'.

'Эта прекрасная идиллия оказалась просто сном'.

'Империя Хэйвен настолько сильна. Оглядываясь назад, я понял, что был просто марионеткой. Они контролировали мои руки...'

Они не могли вернуть свои мечты.

Их гильдии были либо расформированы, либо уменьшены до одной трети от прежнего состава. Известные члены гильдий преследовались отрядами убийц Гильдии Гермес, пока не были вынуждены залечь глубоко на дно.

После их поражения Империя Хэйвен быстро захватила их территории, пока они не смогли прийти в себя.

Они могли лишь беспомощно наблюдать за Версальским

Континентом, пока с ними не связались.

Бог Войны Виид.

Король Королевства Арпен и единственный конкурент Бадырея.

'Хм, предложение объединить силы. Это печально, ведь значит, он, скорее всего, не может остановить Империю Хэйвен. Однако Бог Войны Виид... Упоминание этого имени заставляет меня задумываться, как я пострадал'.

'Что я могу ещё потерять? Ничего. Я могу лишь наблюдать и делать выводы. Но Виид... Ну, это Виид. Принимая во внимание все его возможности, я не могу просто взять и отклонить его предложение'.

'Он остановил вторжение в Королевство Арпен. Разве Императорский Дворец Империи Хэйвен не закончил тем, что пал? Я никогда не думал, что они могут пострадать таким образом. Он безжалостен. Разве он не воздал Гильдии Гермес то, что она сделала нам?'

Крах Императорского Дворца Империи Хэйвен.

Люди считали, что причиной этого события являются действия Виида.

Роам и Мишель были бывшими игроками Континента Магии.

В то время они собрали огромные силы на Континенте Магии. Именно тогда они узнали о личности Виида.

"Кто этот парень? Убить его. Я покажу ему, чего стоит пересекать нам дорогу".

"Я не знаю, насколько он силён, давайте пошлём в ту область нескольких людей".

Королевская Дорога была виртуальной реальностью, поэтому они были здесь более осторожными. Но Континент Магии показывался на мониторе, поэтому их решения были более спонтанными. Они полагались на свои основные умения, навыки и уровень.

И потом произошла война с Виидом!

Но результатом было поражение и новый титул Бога Войны.

В войне с Виидом они попали в ловушку, которой не смогли избежать. Они имели большее число, но попали в невыгодную ситуацию.

У Виида была прекрасная атака, защита и экипировка, поэтому его невозможно было убить.

Они слышали, что чтобы напасть на Виида, в подземелье, где он находился, пошла гильдия из 1,000 человек.

Другие престижные гильдии уже сдались, но гордость Роама была сильна.

"Это неправильно, что многие люди страдают".

Несмотря на опасную ситуацию, блокирование его в подземелье было прекрасной идеей.

Роам возглавил группу, но подвергся нападению монстров, хитроумным ловушкам, и был убит, а затем ограблен Виидом.

Территория подземелья и монстры уже находились под властью Виида.

Перед своей смертью Роам всё осознал.

'Он сильнее. Я признаю это'.

И это несмотря на то, что он прошёл довольно много квестов на Континенте Магии.

Гордость гильдии была разбита одним человеком, но это всё равно была хорошая игра.

Из этой истории можно было легко почерпнуть суть личности Виида.

"Я испытал много стресса. Стоит покончить с этими парнями".

Виид управлял монстрами с помощью специальных предметов.

Этого нельзя было увидеть полностью из-за ограниченных размеров монитора, но бесконечное количество монстров вторглось в город. Виид решил стереть Гильдию Роам до самого основания.

Его действий было достаточно, чтобы люди качали головами и называли его грязным ублюдком.

Та земля была проклята и стала средой обитания монстров, поэтому люди больше не могли там жить. Территория Роама превратилась в охотничье угодье.

Роам взорвался от гнева.

"Мы не причинили ему вреда... Разве простого нападения достаточно, чтобы убивать нас? Он не должен был делать с нами такого!"

Он гневно кричал, но общественность из Континента Магии не была благоприятно настроена по отношению к нему.

Роам не был очень хорошим лордом, и люди больше интересовались новыми легендарными достижениями, полученными Виидом.

Бог Войны Виид был неприкосновенен.

Звезда, которая ослепляла умы людей.

Но этого было недостаточно.

Роам и его гильдия переселились в новое место. Но Виид продолжил их преследовать и снова уничтожил Роама и его подчинённых.

Он был оскорблён, когда умер в 5-й раз, но к тому времени, когда он умер в 10-й раз, он больше не испытывал желания бороться. Он просто хотел договориться с Виидом о жизни в мире.

После 20-й смерти он стал решительнее.

"Я никогда не прощу ему этого. Я покажу ему ад, независимо от того, чем мне придётся пожертвовать".

Они поняли, что такое настоящее страдание.

Они хотели разрушить всё связанное с Виидом.

После 30-й смерти все их амбиции исчезли. У них не осталось никакой мотивации жить.

Виид снова явился, как бог смерти, и они впервые поговорили в окне чата.

В отличие от Королевской Дороги, им приходилось печатать текст на клавиатуре.

Роам: Какого чёрта ты делаешь это с нами? Ты уже получил свою месть. Или это лишь из-за твоей злобности?

Виид: ...

Роам: Скажи что-нибудь!

Виид на некоторое время перестал нападать. А затем в чат пришёл ответ.

Виид: Трудно найти монстров высокого уровня.

Роам: Получается... Ты думаешь, что мы монстры?

Виид: К сожалению, я не могу отыскать более сильных монстров.

Чтобы поднимать свой уровень, необходимо было охотиться. Борьба против игроков была опасна, но в ней были преимущества. Он считал Роама и его гильдию большим охотничьим угодьем. Он мог получить дополнительные трофеи.

Несмотря на то, что чувствовать себя сравнимым с НПС-монстром было обидно, Роам склонил свою голову.

Роам: Давай остановимся на этом. Я хочу жить в мире.

Виид: Я не хочу.

Роам: Мы не можем больше проигрывать. И разве этого для тебя не достаточно?

Виид: Плохое настроение.

Роам: Почему ты в плохом настроении? Мы были неправы, так что давай не будет испытывать друг к другу никаких претензий в будущем. Отбросим всё связанное с местью или возмездием.

Это было унизительно, но он не хотел больше сражаться.

Виид затих. И через 30 секунд, пришло другое сообщение.

Виид: Арендная плата за моё жилище была поднята.

Роам: Почему ты говоришь об этом нам?

Виид: Проезд на автобусе также повысился. Капуста и лук стали намного дороже, чем в прошлом году. Я чувствую себя паршиво. Переговоры окончены.

Роам: ...

После раскрытия намерений Виида, Роам сделал для себя вывод.

'Он дьявол. Дьявол, с которым мне никогда больше не нужно связываться'.

Роам ушёл из Континента Магии, и ему представилась возможность начать играть в Королевскую Дорогу.

Роам успешно начал в Королевской Дороге и стал одним из успешных лидеров континента. Благодаря тому, что Королевская Дорога набирала популярность, его мощь стала намного больше, чем в Континенте Магии.

'Слабые люди никому не нужны. Я должен сформировать сильную гильдию'.

Гильдия Роам почти полностью состояла из элитных войск.

Точно так же, как у Гильдии Гермес сейчас, было большой честью принадлежать к Гильдии Роам.

Тем не менее, Роам всегда был обеспокоен.

'Дьявол может тоже перейти в Королевскую Дорогу. Тот парень неимоверно силён. Я не хочу признавать этого, но его навыки превосходны'.

Не было никакой гарантии, что произойдёт то же самое, что и в Континенте Магии, но он не хотел снова пересекаться с Виидом.

'Я даже не хочу слышать, как жители произносят имя Виид. Его слава не имеет значения в Королевской Дороге. Возможно, он даже сменил имя своего персонажа. Тем более Королевская Дорога — невероятно просторное место'.

И всё же через некоторое время он услышал новости о Вииде.

Задание церкви Фреи завершилось успехом. Авантюрист Виид отыскал Корону Фарго!

"Хеок, этого не может быть. Это просто кто-то с тем же самым именем".

Бессмертный Легион был побеждён. Орк Каричи. Бог Войны Виид!

"Хеок, этот парень!"

С тех пор Роам пристально следил за приключениями Виида. То же самое было верно и для его товарищей из Гильдии Роам.

В то время Гильдия Роам провела совещание, чтобы обсудить меры противодействия Вииду.

"Но это не очень удобно. Он активен в местах, далёких от наших территорий".

"Зато он скульптор, а значит, его боевых навыков не стало.

Разве это не прекрасная возможность отомстить за Континент Магии?"

"Мы пытались убить его сотни раз, но ничего не получилось".

Роам не поддерживал жажду мести своих согильдийцев.

Он не смог отомстить ему на Континенте Магии. И он не хотел связываться с этим дьяволом снова.

"Мы не можем позволить себе впустую растрачивать силы гильдии на кого-то, кто никак не связан с нами. Мы должны сконцентрироваться на нашем развитии".

Большинство престижных гильдий с Континента Магии следили за Виидом. И вздохнули от облегчения, когда Виид преуспел в своих приключениях и проучил высокомерную Гильдию Гермес.

'Как удачно, что мы не стали связываться с дьяволом'.

С тех пор Виид продолжал свои удивительные успехи, пока не был убит Бадыреем в Мельбурнских Шахтах.

Несмотря на неравенство сил, поражение всё равно оставалось поражением.

'Даже Виид беспомощен перед их мощью'.

Впоследствии они стали заняты борьбой против Гильдии Гермес и не вспоминали о Виде.

Был сформирован союз, но они потеряли всё.

А тем временем Виид получил финальную секретную технику ваяния и даже остановил армию Империи Хэйвен.

Роам был переполнен глубокими эмоциями после подобного зрелища.

'Он действительно дьявол. Он невероятно сильный парень'.

Северные игроки верили в Виида так, будто он был богом, и для Роама не составляло труда понять их.

Виида нельзя было описать словами...

Роам, Мичел, Карлиз, Гюнтер и Шервуд собрались вместе после того, как с ними связался Виид, поэтому у них были большие ожидания.

Объединившиеся неудачники решили выслушать мнение одного единственного человека на всём континенте.

Если бы Виид протянул им руку, то они согласились бы объединить усилия.

По крайней мере, союз с Виидом означал, что они смогли бы отобрать обратно у Империи Хэйвен свои потерянные территории.

"Но он всё ещё ничего не написал".

"Что ж... У нас всё равно нет выбора, поэтому давайте подождём немного дольше".

"После победы в войне он, вероятно, решает какие-нибудь срочные проблемы".

Они знали, что вскоре после окончания войны от Виида придёт весточка. Они должны были обсудить возможные боевые действия против Империи Хэйвен.

Однако и спустя несколько часов никто не появился.

Шервуд из Гильдии Облака ударил по столу.

"Чёрт! Сколько времени мы должны здесь ждать?"

У Шервуда в прошлом был взрывной и злобный характер.

У Гильдии Облака изначально было довольно много участников. Чтобы повысить силу гильдии, он нанимал всех подряд. Он использовал шантаж и различные приманки, чтобы привлечь к себе малочисленные гильдии.

Его гильдия управляла несколькими областями континента, пока не была разрушена Гильдией Гермес.

Как только 5 престижных гильдий потерпели поражение, характер Шервуда быстро изменился.

Гюнтер из Гильдии Звёздного Льва лишь слегка рассмеялся.

"Он не пытается нас обидеть. Это просто часть тактики переговоров".

"Тактика переговоров?"

"Умышленное создание у оппонента чувства ничтожности, заставляя того ждать, может дать преимущество на переговорах".

Мичел кивнул, будто бы тоже согласился.

"Разве вы не видели видео сражений Виида? Его можно назвать лучшим. И он не обязательно может оказаться таким уж плохим, как мы считали изначально".

Шервуд всё это понимал, но продолжал быть раздражённым.

"Я всё равно чувствую себя оскорблённым. Похоже, что он дразнит нас".

"Вместо того чтобы сосредотачиваться на своих чувствах, важно снизить риски в переговорах. Давайте подумаем об этом".

"Всё равно это неприятно".

"Но действительно ли мы сможем разгромить Гильдию Гермес, объединив усилия?"

Гюнтер был настроен скептично.

"Королевство Арпен показало свои возможности. Но была побеждена далеко не вся Гильдия Гермес".

Союз, обладающий огромной гордостью, был повержен большими силами.

Гильдия Гермес оставила почти две трети войск на Центральном Континенте. И среди них было много высокоуровневых игроков.

Они на себе испытали, насколько сильной является Гильдия Гермес и Империя Хэйвен.

В частности, Карлиз из Гильдии Чёрного Льва боялся Гильдии Гермес. После поражения в Мельбурнских Шахтах Гильдия Гермес постепенно пожирала их. Долгосрочный план был исполнен на отлично. Он видел, насколько сильной была Гильдия Гермес.

'Но Императорский Дворец пал. Способности Империи Хэйвен к управлению были ослаблены. Безопасность на Центральном Континенте ухудшится, появятся мятежники. Это шанс. Мы должны немедленно двинуться туда'.

'У нас нет времени на то, чтобы тратить его впустую, рассиживаясь в подобном месте. Нужно собирать игроков и идти захватывать крепости Гильдии Гермес...'

Виид раздувал тлеющие угольки, давая им смутную надежду. Если он поднимет восстание на территориях Империи...!

Они спокойно доели еду, обсуждая способы борьбы с Гильдией Гермес.

"Мне надоело сидеть просто так, давайте сыграем в покер".

"Конечно".

"Мы же можем провести время с удобствами, ожидая его".

"Я хочу испортить его план по использованию нашей нетерпеливости для получения преимущества в переговорах".

Несмотря на то, что они прождали всю ночь, от Виида так и не пришло никакого сообщения.

В действительности, Виид просто пошёл в душ, а к тому времени как вышел оттуда, уже забыл о том, что должен был связаться с ними.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Кухуху, хахахахаха!"

Король Бандитов Штейнер!

Он был обрадован неудачами Империи Хэйвен.

"Безопасность стала паршивой, а для меня нет лучшей среды".

С момента краха Императорского Дворца и уничтожения армии завоевания севера, на территории Империи Хэйвен появилось множество мятежников.

"Мы свергнем губернатора!"

"Граждане королевства Туллен, пора уничтожить захватчиков".

"Соберём ополчение для храброй борьбы против Империи Хэйвен, и встретимся вон в том глухом переулке".

Дзынь!

Борьба за независимость

Империя Хэйвен захватила Королевство Ласалль, что принесло большие страдания местным жителям.

Одна из 10 запретных зон, Лес Авериан, расположен около Королевства Ласалль, и тамошние люди известны своим боевым духом.

Помогите местным жителям отомстить армии Империи Хэйвен.

Люди будут испытывать к вам благодарность.

Уровень сложности: С.

Награда: Глубокая привязанность местных жителей; появление квестов, связанных с сопротивлением.

Ограничения квеста: Высокая близость с местными жителями.

"Это квест, хмм".

"Это заманчиво, получается, мы должны попробовать?"

"Отклоняйте его без раздумий. Разве вы не знаете, насколько сильна Гильдия Гермес?"

"Это начало цепочки квестов. За прохождение серии квестов можно получить потрясающее вознаграждение".

Недовольные игроки Центрального Континента легко смогли получить доступ к квестам, связанным с сопротивлением.

Это было даже слишком легко.

Многие жители жаловались на Империю Хэйвен. Даже у тех, кто просто выпивал в таверне, жалуясь на жизнь, появлялся этот квест.

Также похожий квест появился в бывшем королевстве Кройн.

Дзынь!

Караван сборщиков налогов из Кройна.

В этом мире не существует никаких тайн. Огромный караван с взятками и налогами, собранными в области Кройн, перемещается вдоль Реки Бенса.

Храбрецы, чего же вы ждёте?

Вы можете получить много денег и сокровищ, уничтожив конвой.

Нападение на Империю Хэйвен будет с энтузиазмом приветствоваться народом.

Уровень сложности: С.

Награда: Даже если вы успешно ограбите караван, ваше Бесчестье не повысится. Возвращение налогов жителям значительно увеличит вашу Славу.

Ограничения квеста: Рыцари Империи Хэйвен не могут получать народные квесты.

"Это очень серьёзное предприятие".

"Почему?"

"Для наших навыков квест не сложен, но он будет 100% труден из-за противостояния Гильдии Гермес. После этого мы никогда не сможем спокойно жить на Центральном Континенте".

"А разве сейчас у нас нормальная жизнь? Нет никаких гарантий, что Гильдия Гермес узнает о нас, да и если ситуация станет неблагоприятной, мы просто сможем перебраться на север".

"На север? Хм, я так и так хотел перебираться на север. Я смог бы ежедневно появляться на телевидение".

"Мы должны пойти на север после успешного выполнения этого квеста".

"Мы сделаем Империи Хэйвен прощальный подарок перед тем, как уедем в долгое путешествие".

"Это именно то, что я хотел сказать. Мне нравится твой подход".

Сердца игроков Центрального Континента дрогнули. И игроки добивались успехов в своих квестах.

Мощь Гильдии Гермес начала прогибаться под натиском игроков.

Подобные события начали происходить повсеместно.

Восстания вспыхивают повсюду.

Масштабы сопротивления ширятся, поскольку к нему присоединяются местные ополченцы.

Из-за отсутствия безопасности грабят многих лордов.

Недовольные жители находятся на грани взрыва. Они игнорируют авторитет правителей.

"Невероятно. Это уже слишком".

"Позор, что нечто подобное произошло с Империей Хэйвен".

"Это всё из-за низкой безопасности и лояльности".

"Что правильного вы делаете? Трудно поддерживать высокий уровень безопасности и лояльности на оккупированных территориях. Поэтому внезапно и произошёл ряд последовательных инцидентов".

Гильдия Гермес продолжала получать негативные сообщения.

Из-за краха Императорского Дворца и поражения на севере, общественные настроения стали довольно напряжёнными.

Обычно господство Империи было устойчивым, но большинство территорий Центрального Континента являлись оккупированными. Высокие налоги, воинская повинность и угроза рабства означали, что политика Империи Хэйвен была плохой.

Игроки Гильдии Гермес переговаривались между собой.

"Смотря на текущие события, получается, что мы облажались?"

"Возможно... Хотя у нас более сильная военная мощь. Наши лидеры могут подавить эти незначительные беспорядки".

"Империя Хэйвен не может встряхнуться. А так, наша гильдия по-прежнему сильна".

"Я всем сердцем уважению нашу гильдию. Нет ничего, что мы

не сможем подавить силой".

Игроки не сомневались в военной мощи Гильдии Гермес.

Их сил было достаточно, чтобы объединить весь континент. Те, кто присоединился к Гильдии Гермес, безгранично гордились своей военной мощью.

"Поступает огромное количество жалоб от обычных игроков. Награды по квестам были приостановлены из-за обрушения дворца".

"Их легко можно проигнорировать. Как они смеют требовать компенсацию у более сильных?"

"Они слабаки, поэтому мы действительно можем их проигнорировать, но общая атмосфера довольно паршива. Мы должны продемонстрировать свою силу самым наглым игрокам. Уничтожим их всех".

Игроки Гильдии Гермес обсуждали потери через чат.

Удивительно, но беспорядки и восстания происходили по всей империи. Беспорядки в каждой области Центрального Континента нельзя было просто проигнорировать.

Империя Хэйвен в настоящий момент встряхивалась до самых корней.

В областях с низкой лояльностью и безопасностью было множество проблем, но военной мощи Империи Хэйвен было достаточно, чтобы подавить эти восстания.

Лорды и вооруженные силы двинулись против мятежников.

Но сейчас для этого было не самое подходящее время.

Это произошло спустя очень короткое время после завоевания всего Центрального Континента.

Неудача северной экспедиции и крах Империи Хэйвен означали, что неожиданные бреши появились в тот самый момент, когда они должны были упрочить своё господство.

★★★

Глава 4: Непомерная жадность

Лафей, Бадырей и 25 областных лордов и губернаторов собрали совещание за круглым столом. Они были теми, кто устанавливал политику Империи Хэйвен.

Лицо Лафея некоторое время оставалось бесстрастным.

'Я должен быть бдителен. Конечно, мы можем выигрывать войны, но слабые места в управлении нуждаются в рассмотрении. Императорский Дворец пал, и мы не можем игнорировать последствия'.

Это была самая крупная чрезвычайная ситуация с самого основания Империи Хэйвен.

Собрание созвали для обсуждения критических проблем, появившихся после поражения в войне с Королевством Арпен и внезапного обрушения дворца.

Они получали доклады о состоянии империи в режиме реального времени.

Огромной катастрофы ещё не произошло, но мятежники устраивали небольшие и крупные беспорядки.

"Давайте немедленно захватим Королевство Арпен! Мы покажем им, что происходит с теми, кто смеётся над Империей Хэйвен".

"Хмм, война в такое время... Мы должны сначала реорганизовать наши силы и послать дополнительные караваны с поставками. Иначе возникнет внезапный дефицит необходимых товаров".

Народ был против продолжения войны.

Северная экспедиция потребляла огромное количество войск, материалов, денег и времени. Империя Хэйвен могла предоставить всё это, но это было бы расточительно.

Влиятельные игроки Гильдии Гермес и герои войны были назначены лордами или губернаторами областей.

Они сыграли свою роль в принятии решений гильдии, но из-за последствий их решений произошёл беспорядок. Они не очень-то хотели завоёвывать север.

Кроме того, старшие лорды знали множество внутренних секретов Гильдии Гермес.

Лафей играл большую роль в создании их империи.

После захвата Центрального Континента он решил сосредоточиться на долгосрочном плане. Секретный план, который гарантировал империи долгое существование.

Старшие лорды и губернаторы по-разному отреагировали на решение Лафея и Бадырея.

"Просто пойдём и разобьём их. Я сам буду в авангарде. Бадырей-ним, вы должны возглавить войска!"

Дариус с жаром настаивал на этом варианте.

Он начал играть в Королевстве Розенхейм, и раньше был лидером Гильдии Айка. Но из-за своей плохой репутации он перебрался со своей родины на Центральный Континент и присоединился к Гильдии Гермес с помощью взяток и переговоров в социальных сетях.

Благодаря поддержке гильдии он быстро вырос в Королевской Дороге. Независимо от того, как она поступала с чужаками, гильдия знала, как нужно обращаться со своими членами.

Его статуса и влияния было недостаточно, чтобы присутствовать на встрече лидеров, но у него были особые отношения с Бадыреем. Он отыскивал Бадырею хорошие охотничьи угодья, и это гарантировало ему место на этом собрании.

Дариус в любое время готов был обнажить свой меч ради блага Гильдии Гермес.

Сторонники агрессивного и умеренного режимов!

Мнения разделились на тех, кто хотел начать вторую войну и тех, кто хотел сначала уладить хаос.

Лафей почувствовал, что пришло время для принятия решения.

"Война должна проводиться аккуратно".

Когда он заговорил, в зале для совещаний стало тихо.

"Как вы знаете из продолжающих поступать отчётов, этот инцидент оказал значительное и неожиданное влияние на Империю Хэйвен. Истребление армии завоевания севера и разрушение нашего Императорского Дворца нанесло удар по нашей гордости. Дворец — это сосредоточие нашей власти, и последствия его краха распространились по всем областям. Если мы немедленно не исправим ситуацию, то она станет страшнее любых наших ожиданий".

Это была встреча лидеров, но Лафей всё ещё оставался их главой.

Он разослал по всему континенту разведчиков, чтобы быть в курсе текущей ситуации и строить планы на будущее. Лафей и Бадырей были теми, кто влиял на политику Гильдии Гермес.

Лорды и губернаторы были озадачены, но эти двое чувствовали себя уверенно.

'Наша истинная скрытая мощь ещё не была проявлена'.

'Нам невыгодно раскрывать её слишком рано. Это нужно делать только тогда, когда ситуация ухудшится'.

Лафей мощным голосом проговорил.

"Внутренняя безопасность снижена, появляется всё больше мятежников, поэтому в ближайшем будущем империю ждёт крах. И нам известно об этой неприятности. Так или иначе, если мы просто проигнорируем это, случится катастрофа. Мятежники будут продолжать появляться и последствия станут хуже, если мы

не подавим восстание в зародыше".

Центральный Континент был обширен. Если бы мятежники заняли крепости и города, то это могло бы вызвать значительные беспорядки по всей империи. Если бы мятежники продолжали увеличиваться в числе, то это нанесло бы серьёзный ущерб государственной власти.

Но Лафей был готов к этому, несмотря на то, что изначально не знал, как всё повернётся.

"Удачно, что у нас в наличии имеется много денег. Вооруженные силы легко смогут захватить независимые города, а сниженную экономическую мощь можно будет компенсировать за счёт других областей. Однако мы должны полностью сосредоточиться на внутреннем конфликте и использовать нашу силу, чтобы справиться с хаосом в империи".

Лафей повернулся к Бадырею.

"Мы должны проигнорировать Королевство Арпен и сосредоточиться на объединении Империи Хэйвен. Если не уладить хаос сразу же, он может распространиться повсюду".

Просто наблюдавший до этого Бадырей, наконец, раскрыл рот.

"Война, несомненно, тоже может помочь с восстановлением порядка".

"Конечно. Если Бадырей-ним выберет войну, то Королевство Арпен станет нашим. У севера имеется значительная мощь, но если наши войска основательно займутся ими, то мы сможем выиграть. Но чтобы не посрамить гордость и достоинство Империи Хэйвен, мы должны будем использовать больше войск".

"Больше войск..."

"Придётся взять половину членов Гильдии Гермес и половину войск Империи Хэйвен. Тогда мы сможем уничтожить Виида и северных игроков".

"Не слишком ли это много?"

"Чтобы разрушить Мору и крупнейшие города севера, потребуется именно столько войск. И это нужно будет выполнить за максимально короткое время".

В их головах пронеслась численность армии Империи Хэйвен.

В этот раз было уничтожено 1,7 миллиона войск.

Среди них было множество рыцарей Империи Хэйвен. Многих рыцарей готовили на Центральном Континенте, поэтому заполнить пробелы в их рядах было легко.

У Империи Хэйвен в настоящее время была самая сильная военная мощь на всём континенте.

Однако крупномасштабная военная экспедиция снизила бы безопасность империи, а мобилизация армии уменьшит лояльность и экономическую производительность в государстве.

В данный момент лидеры Гильдии Гермес не хотели растрачивать большое количество материалов и денег. Стабильность Центрального Континента итак была под угрозой из-за постоянных разрушений и завоеваний.

Слухи быстро распространялись по Версальскому Континенту.

Если кто-то заканчивал великое приключение, или какой-нибудь маг развивал новую ветвь магии, то это тут же становилось известно из уст НПС-жителей.

Когда Слава Империи Хэйвен снизилась, среди жителей появились мятежники.

Большие потери, вызванные войной, сделали бы управление ещё тяжелее.

Но мысли Бадырея всё равно склонялись к войне.

"Даже если восстановление империи будет происходить медленнее, разве не лучше всё же сначала захватить Королевство Арпен? Это значительно приблизило бы нас к быстрому объединению континента. Вырвав им корни, мы предотвратим развитие сильной оппозиции в будущем".

Поддерживающие войну члены Гильдии Гермес при его словах закивали.

Гильдия Гермес навсегда стала бы самой сильной организацией на Версальском Континенте.

Если север будет нейтрализован, то власть Гильдии Гермес станет безгранична.

Это стоило того, даже если на данный момент империя сотрясалась изнутри.

"Трудно сказать, какой вариант лучше. Если мы примем решение о стабилизации империи, то Королевство Арпен тем временем продолжит развиваться. Это не займёт много времени, но это даст им небольшую фору. С другой стороны, отправка значительных сил на север только ухудшит беспорядки в империи".

"Каковы наши конкретные проблемы?"

"Империя не закончила свою завоевательную войну. Если территория не будет стабилизирована, то мощь сопротивления будет быстро набирать обороты. Существует также много людей, которые были нами побеждены. Они используют эти беспорядки, как возможность отомстить".

"На войне мы хорошо дали им понять их ничтожность".

"Конечно. Мы приняли меры, чтобы разметать их силы и поглотить их средства, и до сих пор они были тихими. Но они, вероятно, используют этот шанс, чтобы поднять восстание. Побежденных врагов, скрывающихся по всей империи, будут нелегко подавить... Даже после завоевания севера у нас может произойти гражданская война. В худшем случае завоеванные территории будут разрушены, а население уменьшено, что снизит мощь империи".

"Это может стать серьёзной проблемой".

Если бы Бадырей отправился в крупномасштабную экспедицию, это оставило бы Империю Хэйвен открытой для врагов.

Они уже заняли значительную территорию севера, поэтому войска должны были разместиться там на постоянной основе. Конфликт между севером и Центральным Континентом затронул бы весь Версальский Континент, вызвав множество беспорядков.

Когда это произойдёт, все жители и игроки Версальского Континента станут враждебно настроены по отношению к Империи Хэйвен.

Независимо от того, как велика была мощь Гильдии Гермес, они не хотели настраивать против себя всех игроков. Кроме того, в гильдии была бы серьёзная негативная реакция.

Кребулта покачал головой.

"После создания государства, трудности только нарастают".

"Когда огромная башня стоит долгое время, вполне естественно, что от неё отваливаются отдельные камни. Но, несмотря на это, ситуация не настолько плачевна. Мы всё ещё сохраняем власть и не понесли фатального или серьёзного ущерба. У нас есть выбор. Мы принимаем решение, которое повлияет на наше будущее. У обоих вариантов есть свои плюсы и минусы, поэтому мы должны просто минимизировать негативные эффекты".

Среди лидеров Гильдии Гермес было много сторонников военной операции.

Это были те, кто имел высокий статус на Центральном Континенте и командовал войсками, пронёсшимися по нескольким королевствам.

Но, несмотря на это, они не были уверены в победе на войне, а в это время беспорядки в империи продолжались.

Империя Хэйвен уже совершила великий подвиг.

Её территория, население, экономическая мощь, технологии и военная сила были лучшими на континенте. Народные волнения, призывающие к гражданской войне, были их слабым местом.

Все они хотели править долго и стабильно.

Если бы Гильдия Гермес и Империя Хэйвен не завоевали Центральный Континент, то случилась бы другая война.

Лафей подготовил секретный план, но его было необходимо сохранять в тайне. Он должен был сначала разобраться с внутренней проблемой.

Бадырей внезапно спросил.

"Если мы выберем стабилизацию... что тогда произойдёт?"

"Мы полностью уладим обстановку внутри империи. Исправим безопасность так, чтобы не дать армии сопротивления подняться, а также повысим лояльность жителей. Кое в чём используем пряник вместо кнута. Центральный Континент — это центр экономического процветания. Тогда мы сможем восстановить экономику в областях, обедневших от войны".

"Значит, от быстрой стабилизации будет больше прибыли. И мы получим уважение и потенциальное преимущество при завоевании севера".

Игроки, начавшие играть в Королевскую Дорогу самыми первыми, оказались на уже процветающем Центральном Континенте.

Престижные гильдии принимали города и их военную политику, сосредоточенную на выживании и грабеже. Последовательные войны вызвали снижение в экономике и развитии технологий.

"У Империи Хэйвен есть огромный потенциал. Осуществление плана по подавлению беспорядков повысит лояльность жителей. И наше правление будет стабильным долгое время".

Лафей говорил приторно-сладким голосом.

Несмотря на миролюбивое выражение, он думал, что будет лучше сначала стабилизировать ситуацию в империи, чтобы затем возобновить завоевание севера.

Бадырей кивнул.

"Стабилизация и развитие. Смотря на это объективно, лучше действительно отложить объединение континента на потом".

"Я вижу это, как наяву. Объединение не будет завершено, если мы не завоюем север, восток, юг и запад. Завоевание континента не будет остановлено до этого времени. Конечно, как только север падёт, остальное будет лишь вопросом времени".

Лидеры на некоторое время погрузились в свои мысли.

'Развитие и хаос. Мы бесспорно завоюем север... но Императорский Дворец пал, что вызвало множество проблем'.

'Завоевание. Завоевание. Все вокруг сопротивляются. Покажем им силу Гильдии Гермес!'

'Необходимо восстановить славу Центрального Континента. Иначе в областях с сильным сопротивлением будет низкая безопасность. Даже при том, что потом мы их подавим, это всё равно нанесёт нам ущерб. Я не хочу, чтобы слава империи пострадала'.

'Мы должны выбрать путь, при котором Империя Хэйвен не рухнет. Мы сможем разобраться с Королевством Арпен, как только подавим беспорядки. Кроме внутренних проблем, у нас нет никаких противников, которые смогут противостоять нашей военной мощи'.

'Виид. Он постоянно доставляет одни неприятности. Проклятый парень. Мы должны были убить его гораздо раньше'.

Лидеры проигнорировали то, что Королевство Арпен использует это время для своего развития.

Хотя развитие Моры было настолько быстрым, что это можно было назвать чудом, в конечном счёте, оно несколько замедлилось.

С другой стороны, если экономическая мощь Империи Хэйвен будет восстановлена, она станет в 3-4 раза сильнее. И тогда она будет вне конкуренции.

Кроме того, Империя Хэйвен уже завоевала четверть

Королевства Арпен. А его королевский дворец также был разрушен, поэтому они находились в аналогичной ситуации.

Их честь и гордость была задета, но они не думали о Королевстве Арпен, как о равном противнике.

Лорд свободного города Стенгдал спросил.

"Если мы выберем стабилизацию, это же не будет означать, что Королевство Арпен останется в покое?"

"Конечно, нет. Мы примем некоторые меры предосторожности. Хоть наша армия и разгромлена, у нас всё ещё имеются некоторые успехи на севере. Мы продолжим военные действия с уже оккупированных территорий, чтобы оказывать на север давление. Это будет серьёзной проблемой для Королевства Арпен. Мы также прекратим с ними торговлю и заблокируем границы севера. Из-за изоляции им будет трудно развиваться так же быстро, как они делали это раньше.

Большая часть планов Гильдии Гермес появлялась из головы Лафея. У Лафея не было выбора при принятии решений.

Противостояние Империи Хэйвен и Королевства Арпен продолжилось бы в будущем, и он был уверен, что сможет победить всех конкурентов. Но он не мог предсказать, какие преимущества будут от этого его решения.

Кроме того, одно только его мнение не могло повлиять на всю Империю Хэйвен.

У Гильдии Гермес были обширные силы. Для принятия такого важного решения как это, нужно было получить согласие других лидеров.

Бадырей и лидеры приняли решение.

"Мы приостановим войну на некоторое время. Сейчас мы сосредоточимся на устранении беспорядков и усилении империи".

"Хорошо, договорились".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Ю Бюнг Юн не смог встретиться с Бадыреем и возвратился в свою лабораторию.

"Королевство Арпен в итоге одержало победу".

Королевство Арпен неожиданно остановило вторжение Империи Хэйвен.

"Виид вновь преодолел неблагоприятную ситуацию... Удача действительно следует рядом с ним. Но, конечно, по сути ничего не изменилось".

Наиболее вероятным правителем континента всё ещё оставался Бадырей. Но у Виида также имелся шанс.

Ю Бюнг Юн был разочарован, наблюдая за собранием лидеров Империи Хэйвен на мониторе.

"Им было бы достаточно усилить свою власть уже после завоевания континента. Будущее неизвестно, но разве это не самый надежный и очевидный выбор? Гильдия Гермес намного сильнее своих врагов".

- Мне проверить количество людей, которым не нравится Гильдия Гермес?

"В этом нет необходимости".

- Анализ отменён.

Гильдия Гермес постоянно выигрывала войны. Она хорошо проучила врагов и накопила свою мощь благодаря победам.

Её развитие было таким же чудом, как и развитие Королевства Арпен. Гильдия Гермес была одной из многочисленных гильдий в Королевстве Хэйвен, и их империя имела удивительный рост.

Чтобы управлять территорией, Бадырей и Лафей устранили множество своих конкурентов.

Королевство Арпен, основанное на пустынной земле севера, конечно, испытывало много трудностей.

Но Лафея и Бадырея, процветающих, несмотря на врагов, также можно было назвать героями. Подготовку долгосрочного плана по захвату власти можно было назвать замечательной.

"Сначала Бадырей должен был отправиться непосредственно на север. Другие территории не смогли бы конкурировать с мощью Империи Хэйвен".

Несколько маленьких ошибок и невнимательность.

Это дало время Королевству Арпен.

Ю Бюнг Юн думал о будущем, основываясь на том, что он знал. Но история текла своим собственным путём.

И Бадырей с Виидом не были единственными игроками континента.

Многие другие игроки творили свою собственную историю.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Это наш последний шанс".

"Согласен. Империя Хэйвен встряхнулась, поэтому мы можем вернуть наше положение".

"Всё внимание будет направлено на противостояние Империи Хэйвен и Королевства Арпен. А в это время люди будут присоединяться к нам".

"Лучше выступить вперёд прежде, чем станет слишком поздно. Центральный Континент непременно станет нашим".

Роам, Гюнтер, Мичел, Карлиз и Шервуд.

Они встретились и постоянно собирали информацию о беспорядках на Центральном Континенте. И, в конечном счёте, они со своими оставшимися подчинёнными и товарищами выступили вперёд, чтобы вернуть себе власть, пока в Империи Хэйвен творится неразбериха.

"Люди из Конницы Баранга связались с нами по поводу

участия".

"Это очень приятно. Они окажут нам большую помощь".

"Несколько человек из Гильдии Асириум также решили присоединиться".

"Я некоторое время не слышал новостей о них. Они всё ещё сильны?"

"Они участвуют в приключениях, но их мощь, кажется, осталась в прошлом".

Они задействовали свои личные связи, чтобы собрать товарищей и связаться с лидерами других гильдий.

Игроки континента уступали в силе Империи Хэйвен. Те, кто раньше не имел возможности для противостояния, теперь стояли перед выбором.

"Информационная сеть Гильдии Гермес велика. Мы должны решить всё прежде, чем про это станет известно".

"Завтра вечером мы возвратим наши потерянные территории, начиная с Форта Один".

"Сражаться за управление областями сейчас будет очень эффективно. Кто-нибудь не согласен с таким подходом?"

"Никаких возражений".

"Тогда начнём".

Так начался День Восстания!

13 крепостей Империи Хэйвен подверглись неожиданному государственному перевороту и их территории были захвачены врагом.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Это не может закончиться неудачей".

"Определенно. Это идеальная ситуация".

Терос и 6 его товарищей вошли в подземелье вместе с 50 наёмниками НПС.

Их индивидуальных навыков было достаточно, чтобы быть известными в Королевской Дороге.

Раньше они входили в десятку лучших гильдий игры, пока не совершили ошибку, раскопав могилу короля Бельсоса и заставив температуру на всём континенте подняться. Тогда они присоединились к экспедиции Стальной Розы и потерпели неудачу из-за своего предательства.

Гильдия Алых Крыльев была распущена, и в ней остались только Терос и ещё несколько человек.

Они имели высокое Бесчестье и обладали низким положением в обществе.

Престижные гильдии были разбиты Гильдией Гермес, она не делала различий между их уровнями и не жалела рядовых игроков. У Тероса и его товарищей не оставалось выбора, кроме как блуждать по северу в поисках приключений, пока они не приняли квест.

Тайна Звёзд и Луны.

Вы знакомы с тайнами Версальского Континента? Даже те, кто много знает, все равно ничего не знают. С этого времени всё, что вы испытаете, будет происходить впервые.

Идите в область Мухеджадин и найдите загадочные фигуры, вырезанные в земле.

Найдите подсказки о звёздах, которые приведут к следующей тайне.

Уровень сложности: S.

Награда: Начало цепочки квестов.

Ограничения квеста: Знание 1000 и более.

Опыт дальних путешествий.

"Цепочка квестов!"

"Это будет чрезвычайно трудно".

Терос попытался отказаться из-за воспоминаний о событиях в могиле короля Бельсоса.

"У нас есть другие дела".

Звёздный квест не может быть отменён.

Удача увеличивается на 7 навсегда.

Вы приняли квест.

"Чёрт побери!"

"Всё нормально. Для начала мы можем провести несколько месяцев, собирая информацию об этом квесте".

Вы приняли уникальный квест.

Вы должны закончить квест в течение ближайших 15 дней, пока Большая Медведица невидима.

Если вы не справитесь, то вас постигнет проклятие звёзд.

"Кеоок!"

Так они получили цепочку квестов.

Они блуждали по Версальскому Континенту и раскрывали тайну звёзд и луны.

Они рискнули своими жизнями, найдя в неизвестной области созвездия в земле, и следующая тайна принудила их отправиться

в море.

Большинство судов принадлежало Империи Хэйвен. Было довольно трудно арендовать лодку для приключения, но, в конечном счёте, они наткнулись на одного капитана в Порту Варны.

"Хихихи, парусная лодка с 4 кливерами наконец-то выйдет в море. На этот раз её не должны затопить гигантские омары".

"Кхм кхм, вы можете провести нас к месту, помеченному на карте?"

"Гмм, сюда? Я примерно знаю это место. Используя морское течение в направлении Джиголаса, мы сможем сократить путь".

"Взгляните, вы держите карту вверх ногами".

"…А! Я прекрасно разбираюсь в море даже с перевернутой картой. Не волнуйтесь".

Капитан Хук провёл их через долгое путешествие, которое продлилось 17 дней.

Они столкнулись со штормами, стаями дельфинов и даже с акулами-людоедами. Если бы они наткнулись на рифы, то акулы стали бы угрозой.

После прибытия на остров они нашли куски метеорита и спустя пять дней возвратились в Порт Варны.

"Хахаха, это было великое плавание".

Люди на борту считали, что это нелепо.

'Это же очень короткое расстояние... Его бы преодолел даже новичок'.

'Мы не должны были заплывать на опасные территории'.

Терос покачал головой.

"Так или иначе, мы возвратились живыми".

Они были рады, что вернулись на сушу. Терос стал более добропорядочным после распада Гильдии Алых Крыльев.

Гейл, Дейн, Пулайн, Марко, Психея и Бастен прошли несколько звеньев цепочки квестов подряд.

В прошлом они не участвовали в опасных квестах, но всем им нравилось рисковать.

Прежде всего, их группа изо всех сил пыталась выбраться из категории неудачников, поэтому они полностью сосредоточились на том, чтобы не получить проклятие.

Прикосновение к тайнам Млечного Пути увеличило их Знание и Мудрость, а их Привлекательность теперь возрастала под лунным светом.

"Виид, должно быть, всегда чувствует себя подобным образом".

"Я чувствую, как наша жизнь меняется. Моё мнение о Версальском Континенте изменилось".

Они добивались успехов в своих приключениях, но некоторыми их товарищами пришлось пожертвовать.

Командиром штурмового отряда Алых Крыльев Бастеном, ведьмой Психеей и убийцей Дейном.

Тем не менее, они преодолели всю цепочку и достигли финального квеста.

Признаки Зарождения

Звезды, в конечном счёте, победили своего противника, гиганта Аркихемоса.

Павший гигант был низвергнут глубоко под землю, вызвав глобальное изменение ландшафта.

Найдите вход и отправьтесь под землю.

Безопасно достигните местоположения гиганта и выслушайте

его слова.

Уровень сложности: S.

Награда: Сердце гиганта, следы звёзд.

Они достигли воронки в земле.

"Мы не сможем его одолеть".

Дейн согласился с Теросом.

"Скорее всего".

"Это может привести к разрушению континента".

После слов Тероса, Бастен глубоко вздохнул.

"Мы больше не должны выслушивать проклятия в нашу сторону".

Это была правда. Алые Крылья уже совершили две ужасные ошибки в прошлом.

"Что с телеканалами?"

"Я связался с ними. Они глубоко заинтересованы квестом S-класса. Они решили показать его".

"Зарплата..."

"Конечно, деньги большие, но есть дополнительные условия. Наши заклинания и умения должны быть зрелищными".

"Популярность Королевской Дороги сейчас находится на рекордно высоком уровне".

Это было первое большое приключение после окончания войны.

Терос был удовлетворён этой частью. Авантюристы шли по лезвию ножа, но при успешном выполнении квеста они добьются популярности и денежной компенсации.

Ведьма Психея с безразличием сказала.

"Что ж, тогда мы пойдём на смерть".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Виид вошёл в крупнейший магазин Моры, чтобы продать трофеи, полученные на войне.

"В последние дни люди роятся здесь, словно мухи. Клиент-ним, для чего вы пришли?"

"Я хочу продать кое-какие вещи".

"Ох, вы пришли продать оружие и доспехи? В последнее время у меня не так много клиентов, поэтому я не покупаю всё подряд. Многие вещи находятся в таком плохом состоянии, что нуждаются в ремонте. Поэтому я тщательно отбираю товары для покупки".

"У меня имеются и оружие и доспехи".

Виид говорил это, осматривая магазин.

Самая большая оружейная лавка находилась возле площади Ледяного Дракона в Море.

Это место обычно было заполнено людьми, но сейчас внутри находилось лишь 6 человек.

Игроки ушли из Моры во Дворец Земли, поэтому здесь, главным образом, остались новички, которые не могли покинуть город.

Виида прислушался к их разговору.

"Я хочу купить по-настоящему острый кинжал. Я смогу использовать его и для готовки и для охоты".

"Двуручный меч является лучшим оружием для воина. Монстры не смогут к тебе даже подойти. Я видел видео сражения Питона... куаxx!"

"От него быстро падает Выносливость. Мы ещё не можем пользоваться им".

"Я накоплю много денег и позже куплю его".

Между новичками, уставившимися на витрину, проходил серьёзный разговор.

"Клиент-ним должен показать мне их. У меня нет больших ожиданий, но я дам вам честную цену".

Виид положил свой рюкзак на прилавок владельца магазина.

Куаааанг!

Глухой звук от удара груды металла.

Двое новичков повернули головы, посмотрев на Виида.

"Похоже, что он пришёл с большой охоты".

"Фактически, там не может быть очень много вещей. Конечно, магический рюкзак может уменьшать вес и объём содержимого. Но если у вас нет магического рюкзака, то ваша охота продлится не более 2-х часов".

"А во сколько раз хороший рюкзак может уменьшить вес содержимого?"

"Только не удивляйтесь. Приблизительно в 15 раз".

"Удивительно! Тогда можно будет охотиться целый день".

"Драго, лучший портной Моры, использует уникальную магию. Его рюкзаки могут максимально уменьшать вес содержимого до 20 раз, поэтому класс его товаров практически легендарный. Работы Драго-нима действительно бесценны".

Виид засунул руку в свой рюкзак, спокойно слушая новичков, и начал вытаскивать оружие.

"Пожалуйста, подсчитывай их стоимость по отдельности".

"Я понял. Что ж... Качество хорошее. Лезвие достаточно

остро, чтобы разрубать железо, словно яблоки. Я уже несколько раз видел этот предмет в Море. Его цена 20,000 золотых".

"Стоимость щита?"

"На нём нет ни одной царапины, это безупречный предмет. Где вы раздобыли подобные предметы?"

"Я боялся, что щит будет повреждён, значит, всё в порядке?"

"Что ж, я думаю, что 35,000 золотых — это разумная цена".

Глаза новичков округлились.

Невообразимая цена.

Товары в магазинах Моры обычно продавались за несколько сотен золотых.

Предметы роскоши стоили порядка десяти тысяч золотых, но подобные вещи не были распространены. У магазинов, продающих оружие и доспехи, обычно были пределы стоимости покупки, но они покупали и редкие предметы высокого уровня.

"Кто, чёрт возьми, он такой?"

"Щит, который он просто вынул из своего рюкзака, не выглядит таким уж простым".

Виид продолжал вынимать предметы из своего рюкзака.

"Молоток для Клеймления! Роскошный молоток, снабжённый с другой стороны страшными шипами! Предмет находится в прекрасной сохранности, поэтому я с удовольствием дам вам за него 43,000 золотых! Оххххх, это действительно похоже на сон! Существует только 10 подобных мечей на всём континенте! Их цена — 70,000 золотых. Однако если вы продадите его мне, я куплю его за 80,000 золотых... Это уникальные доспехи, блокирующие атаки ведьм, поэтому трудно установить их точную цену. Это дорого, но я готов заплатить 90,000 золотых... Аааах! Мастерское Звёздное ожерелье! Сокровище, которое стремятся получить все кузнецы и портные! Продайте его мне. Цена... Сначала сами скажите мне, сколько вы за него хотите. Я заплачу, даже если мне придётся продать магазин".

Ни один из предметов Виида не был дешёвым.

Предметы стоимостью в десятки тысяч золотых!

Новички стояли, широко разинув рты.

Количество товаров уже было невероятным, но предметов продолжало появляться всё больше.

"К-кто он?"

"Он разграбил сокровищницу?"

"Нет. Тот пояс... Я видел его по телевизору".

"Я тоже узнаю его. Он единственный в мире. Дебис из Гильдии Гермес получил его по квесту".

Виид вытаскивал известные предметы, которые легко можно было опознать.

"Возможно, он вор, который украл всё это?"

"Я не слышал, что всё это было украдено. Да и кто стал бы красть вещи у Гильдии Гермес?"

"Ах, я слышал, что Дебис вчера умер на войне..."

"Тогда этот человек..."

Новички затихли. Перед ними стоял великий человек, поэтому они не смели больше ничего говорить.

Когда Виид вытащил из своего рюкзака более 100 предметов, он спросил владельца магазина.

"Сколько это всё стоит?"

"Давайте посмотрим, вычислить точную сумму довольно сложно... Пожалуйста, подождите минутку, Клиент-ним. Если вы хотите продать все эти товары... то общая стоимость будет 3,26 миллиона золотых".

Цена, которая была так же фантастична, как айсберг, летящий по небу!

Глаза Виида сузились.

'Это дешевле, чем я думал. Это никуда не годится, так как названа оптовая цена'.

Это была обычная сумма, которую называли первоначальной или номинальной стоимостью в торгах.

На севере было развито сельское хозяйство, поэтому еда здесь продавалась по относительно низкой цене, в то время как оружие и предметы защиты стоили значительно дороже. В Море было огромное количество игроков, поэтому среди торговцев оружием существовала жёсткая конкуренция, и предложение никогда не отставало от спроса.

В частности, высококачественные товары продавались по очень высокой цене.

Виид получил множество предметов Гильдии Гермес, поэтому он мог избавиться от них по высокой цене. Он мог продать их другим игрокам или на аукционе.

Но война только закончилась, поэтому сейчас было особое время.

Он истребил 30,000 игроков Гильдии Гермес и из-за невероятного количества оружия и доспехов, цена на них понизилась. Рыночная стоимость обычного оружия и доспехов временно пошатнулась.

Крутого снижения цен нельзя было избежать.

Виид суровым тоном обратился к владельцу магазина.

"Цена нормальная, но в будущем я не стану приходить сюда для повторной торговли".

"Клиент-ним, трудно получить более высокую цену, чем эта. Немногие магазины смогут предоставить вам нечто подобное..."

"Этого мало. В Море есть множество других магазинов".

Виид начал складывать предметы обратно.

Показательное выражение недовольства!

Конечно, это было расчётливое действие.

"У вас хорошая позиция, Клиент-ним. Вы человек с твёрдым характером. Если вы продадите мне эти предметы, то это повысит престиж моего магазина. Я куплю всё это за 3,47 миллиона".

1-я попытка торговли возымела успех.

Вы можете получить огромную прибыль.

"Аааааах, цена невероятно повысилась всего лишь от нескольких слов!"

"Я могу питаться ячменным хлебом до конца своей жизни и всё равно не накоплю так много. Потрясающе".

Глаза новичков продолжали наблюдать.

"Что насчёт этого, Клиент-ним? Вы согласны?"

Виид тёр свой подбородок и разыгрывал внутреннюю борьбу.

Обычно люди сразу останавливались на первом предложении, если только они не были торговцами. Чтобы поднять цену сделки, нужно было иметь обширные связи и бухгалтерское умение.

'Но я не могу удовлетвориться этой стоимостью'.

Он мог получить такую же цену, отдав эти товары Манауэ. Но он пришёл в магазин Моры, чтобы получить более высокую цену!

"Люди Арпена, вы прошли через многие страдания".

"А? Клиент-ним, что вы говорите?"

"Те, кто упорно работал и был предан своей родине, поспособствовали развитию Королевства Арпен".

"Ваши слова так неожиданны... Н-не может быть!"

Владелец магазина присмотрелся к Виду и с удивлением упал перед ним на колени.

"Ваше Величество! Ваш ничтожный слуга только сейчас приветствует вас, как полагается. Это грех, что я не узнал вас раньше!"

Виид кивнул, будто это была естественная реакция, и сказал.

"Я не представился заранее, так как не хотел обременять тебя. Я хотел, чтобы ты чувствовал себя комфортно, не переживая о моём статусе".

"Нет. Такой глупый человек как я должен быть казнён. Это абсолютный грех — не признать правителя этой земли. Чтобы сохранить достоинство Вашего Величества, я должен подставить свою шею палачу".

2-м козырем против владельца магазина в переговорах был его статус!

Игроки и деревенские НПС с радостью встречали своего правителя.

"Я могу питаться каждый день только благодаря милости Вашего Величества".

"Большое спасибо за то, что заботитесь о нас. Моя курица отложила яйцо, вы возьмёте его? Мы сами не голодны".

Лорд мог получать подарки от местных жителей.

Частые осмотры своих владений могли увеличить Славу, Безопасность и Лояльность жителей.

Как король Королевства Арпен, Виид не мог лично встретиться с каждым жителем. На самом деле, он узнал из интернета, что владелец магазина произошёл от дворянина павшей Империи Нифльхейм.

"Ты не должен повторять одно и то же. Люди Королевства

Арпен имеют право жить счастливой жизнью".

"Ваше Величество, казните меня".

"Поднимись. Я не собираюсь отнимать жизнь ни у одного мирного жителя Моры, я просто хочу заключить сделку. Я понимаю, что такой торговец как ты, легко может заплатить высокую цену. Кхм кхм".

"Ваше Величество... Вы действительно хочет продолжить торг?"

"Да. Встань и назови хорошую цену".

"Я не могу предложить Вашему Величеству меньше, чем 4,32 миллиона золотых".

2-я попытка торговли возымела успех.

Если эта сделка будет заключена, то это станет самой большой сделкой в Море.

"Это действительно Виид-ним".

"Удивительно! Это самое дорогое предложение".

Для игроков-новичков это было похоже на то, как если бы первоклассник встретил мировую знаменитость. Они смотрели на Виида с таким трепетом, что не смели даже шелохнуться.

Одна сторона рта Виида приподнялась. Но эта сумма немного не соответствовала тому числу, которое было в его голове.

"Ухух, я не думаю, что это приемлемо. Вы назвали не самую хорошую цену".

Он хотел поднять цену ещё немного.

Некоторые жадные люди могли успешно достигнуть 4-го раунда торговли.

"Для Вашего Величества недостойно получить такую низкую

цену. Но, пожалуйста, подумайте о моей ситуации, у меня имеется лишь 4,02 миллиона золотых".

3-я попытка торговли потерпела неудачу.

Цена сделки была снижена.

"....."

Неудача!

Глаза Виида стали ещё более узкими.

Если бы он избавился от товаров позднее и надул бы игроков, он смог бы получить 5,5 миллионов золотых.

"Ты, похоже, хочешь умереть. Если ты не назовёшь хорошую цену, то твоя голова станет моей".

"Хорошую цену?"

"Правильно. Я приму только справедливую и достойную цену. Если ты не назовёшь её, я казню тебя!"

Свойства НПС-владельца магазина подразумевали, что он быстро разбирался в изменении обстановки.

"Я знаю многих людей, которые захотят купить вещи Вашего Величества. Я-я заплачу 4,93 миллиона золотых".

4-я попытка торговли возымела невероятный успех.

Сделка, вероятно, будет несправедливой, так как владелец магазина останется без прибыли.

Пожалуйста, обратите внимание. После этой сделки ваше Бесчестье повысится.

Виида не заботило ничего, кроме денег.

"Хмм хмм, твоя преданность похвальна. Я знал, что найду здесь достойного владельца магазина и продам ему эти вещи по хорошей цене".

"Конечно, Ваше Величество".

"Королевство Арпен не забудет твоей щедрости".

"Спасибо".

Вы заключили самую большую торговую сделку в Море.

Сделка была достигнута с помощью угрозы.

Владельцы магазинов Моры в будущем будут бояться посещения короля.

Бесчестье повысилось на 3,450.

Лояльность жителей уменьшилась.

Честь снизилась на 3.

Безопасность снизилась на 1.

Виид с удовлетворением покинул магазин.

С этого времени он решил сосредоточиться на своём развитии. Впереди его ждала полномасштабная охота и подъём его профессионального мастерства, поэтому эта сделка была для него удовлетворительной.

А спустя 2 часа, видео того, как Виид противостоит владельцу магазина, было выложено в интернет и получило самое высокое количество просмотров.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

После соединения с Королевской Дорогой Союн снова направилась к подразделению Бобовой Каши.

"Куак, мы победили. Мы выжили!"

"Фестиваль, фестиваль!"

Члены Бобовой Каши ликовали.

Королевство Арпен достигло сегодняшней победы в том числе благодаря ним, поэтому Союн искренне чувствовала себя благодарной.

Когда она приблизилась к веселящемуся подразделению Бобовой Каши, настала странная тишина.

"....."

Был слышен только тихий шёпот.

"Она пришла".

"Она пришла, когда сражение закончилось".

"Приходить, когда всё закончилось, действительно трусливо".

"Это уже слишком. Как она может так спокойно появляться после сражения?"

Слова были негромкими, но Союн слышала их.

Она всегда держалась обособленно от людей.

У них было к ней негативное и предвзятое отношение, но она просто наблюдала за этим словно издалека. Её холодное сердце не ранили их предвзятые мнения.

Но теперь её сердцу был нанесён удар.

Всего лишь на короткое время, но они были к ней добры. Их неправильное видение лишь усугубилось тем, что она не объяснила ситуацию.

Если бы она рассказала им свою историю, то переменила бы их мнение.

Но она смущалась рассказывать об обручальном кольце и об отношениях с Виидом, поэтому она была пристыжена,

отказавшись от сражения.

Девушка, которая до этого была ей другом, подошла к ней и спросила.

"Сестра, ты пришла?"

"Да".

Её тон был не очень радушен.

Женщина издала небольшой вздох.

"Мы собираемся выпить, и если сестра хочет, то может присоединиться".

"....."

Союн не знала, должна ли она принимать это приглашение. Она сожалела об этой ситуации и хотела всё исправить.

Но другие продолжали смотреть на Союн с холодом.

"Я не пью алкоголя. Но если я объясню своё поведение, то вы выслушаете?"

"Говори".

"Я не сражалась в прошлый раз, потому что..."

Союн слегка улыбнулась.

Она всё ещё стыдилась, но теперь она могла дать объяснение. Она решила исправить недоразумение.

Её сердце открылось, и она захотела поладить с этими людьми.

"Куиииииик!"

В этот момент с неба послышался пронзительный крик!

'Появлялся злобный монстр?'

Члены Культа Травяной Каши совсем не ожидали появления монстра.

Люди дружно посмотрели на небо, и увидели снижающуюся виверну.

Угловатое тело, спокойные глаза и широкие крылья.

"Виверна-3?"

"Оживлённая скульптура!"

Популярность Виверны-3 превышала популярность некоторых известных игроков.

"Ккуек! Куиииииик!"

Голос Виверны-3 был преисполнен жалоб, когда она снизилась.

Виверна-3 вызвала мощный порыв ветра, поэтому игроки вокруг Союн, быстро расступились.

Эта оживлённая скульптура была символом Королевства Арпен и Короля Виида.

Участники Культа Травяной Каши поклонялись ей, но вблизи фигура Виверны-3 казалась большой и зловещей. Они инстинктивно опасались подавляющего монстра.

Конечно, игроки Моры много раз видели Виверну-3 и знали, что она питается мясом.

Виверна-3 наклонила свою огромную голову к Союн. И после этого жалобным голосом произнесла.

"Куооох. Хозяин приказал перенести вас. Он действительно использует для этого лишь меня".

Виверна сокрушалась из-за жизни лишь в качестве транспорта!

Союн кивнула и удобно уселась на Виверну-3.

"Ух..."

"Сестра?"

Люди, которые знали Союн, были ошеломлены.

Трус, летающий на спине Виверны-3!

Кроме того, Виверна-3 упомянула своего хозяина, коим являлся Виид.

"Сестра..."

"Простите, что я не сказала вам всё сразу. Значит, увидимся в следующий раз. Сейчас я должна лететь, так как он меня позвал".

"Сестра, ты лично знакома с Виидом-нимом?"

"Я... являюсь его подругой".

После того, как она забралась на Виверну-3, Союн сняла маску, закрывающую её лицо.

Её внешность.

Нечеловеческая внешность.

Воплощение красоты, к которой так стремится человек.

Лицо, которое потрясало мужчин до глубины души.

Там было множество людей, но никто не мог произнести ни единого слова. Они даже стали сомневаться, видят ли они живого человека или смотрят на иллюзию.

Образ девушки, который привёл в восторг всех этих людей.

Союн ослепительно улыбнулась.

"Увидимся с вами в следующий раз. Я надеюсь, что у вас всё будет хорошо".

И затем Виверна-3 оттолкнулась от земли и взлетела.

А люди смотрели ей вслед ещё несколько минут, перед тем, как начать издавать звуки.

"У-ууууак!"

"Я больше никогда не буду мыть свои глаза! Ах, нет, мне придётся ими моргать. Но этот образ должен навсегда отпечататься в моей голове!"

"Жизнь действительно стоит того, чтобы жить, хухухух! Мне повезло родиться именно в эту эпоху".

"Вот почему я должен жениться. Похоже, я буду счастлив даже в могиле!"

Молодые мужчины были околдованы.

Люди, стоявшие рядом с Союн, благодарили бога за благословение, данное им.

Женщины также были рады полюбоваться на симпатичную девушку.

"Манера носить эту маску... Она та, кто сопровождал Виидаанима в квесте скульптора".

"Её показывали по телевизору. Она играла роль Хильдеран!"

И кто-то задал вопрос.

"А вам не показалось, что вы уже где-то видели её лицо? Конечно, этого не может быть, так как я бы запомнил такую неотразимую красоту".

"А разве она не копия Ледяной Красавицы? Я подумал так, как только увидел её".

"Точно, это именно то лицо!"

"Хееок! Богиня Культа Травяной Каши!"

Ледяная Красавица, найденная Культом Травяной Каши!

Одна из скульптур Виида с настолько красивым обликом, что

ей поклонялись наравне со Статуей Богини Фреи.

- У Культа Травяной Каши появилась богиня.

- Культ Травяной Каши — это религия. Религия с реальной богиней!

Лицо Союн никогда прежде не раскрывалось.

Её появление вызвало огромный шум на телеканалах и форумах.

Мужчины не ложились спать всю ночь, обсуждая её.

"Красота, в которую невозможно поверить".

"Она настолько впечатляющая, что у меня выступили слёзы".

"Глаза, нос, рот, лоб, брови, подбородок и даже мочки ушей – каждая её часть идеальна..."

"Национальное достояние, национальное достояние! Живой человек, который заслуживает защиты, подпадая под понятие национального достояния".

"У неё должно быть множество очков в характеристике Привлекательности. Подобный успех возможен только в Королевской Дороге. Но это всё равно потрясающе".

"Я просто благодарен".

"Спасибо".

"Бог милосерден".

"Аххххх, я не буду сожалеть об этом дне, даже когда стану стариком. Просто увидеть её уже было бесценно".

Культ Травяной Каши встречал множество игроков-девушек, но до этого момента никогда не видел ничего подобного.

"Давайте отпразднуем сегодня вечером!"

"Правильно! Давайте сделаем этот день официальным

праздником, который будет проходить в Королевстве Арпен каждый год!"

"А как будет называться этот праздник?"

"Конечно, День Явления Богини!"

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 5: Инцидент у Крепости Варго

"Уаа!"

Ли Хен широко зевнул.

"Я устал. Кажется, мне не хватает витаминов. И в последнее время я не ел мяса".

У него не было времени отдыхать из-за основного квеста скульптора и войны с Империей Хэйвен.

После выхода из капсулы он прибрался в доме и устроил стирку.

Он ответственно относился к работе по дому.

"Далее мне нужно проверить колебания цен в Королевской Дороге и разузнать о квестах в охотничьих угодьях. Мне нужно проанализировать будущее Королевства Арпен".

Ли Хен кивнул собственным мыслям.

Теперь он понимал, почему современным людям так нравится ходить в походы. Это было потому, что стресс постепенно наваливался на них, словно гора.

"Я буду счастлив просто оттого, что мои деньги вырастут".

Ли Хен включил телевизор, поедая рис.

Сегодня было воскресенье, и там показывали историю Версальского Континента.

Только недавно он разговаривал с Син Хе-мин по телефону, а сейчас он наблюдал за ней по телевизору. На их телеканале всегда было много новой ценной информации и в отличие от других телеканалов, они сочувствовали Королевству Арпен.

Эта телестанция поддерживала его.

"Это можно считать достоинством жителей Южной Кореи. Они слишком устали, чтобы смотреть на вещи объективно".

Влияние дикторов на общественность было абсолютным.

Чтобы поднять налоги, он должен был поддерживать благоприятные отношения с телеканалами.

Один промах мог привести к краху.

"Сегодня у нас в студии один из 1,000 образцовых героев Королевской Дороги, мастер-мечник Берс-ним из Кенсингтона".

"Да. Недавно он вместе с несколькими друзьями прошёл подземелье Бракра и выложил видео об этом в Зале Славы".

"Я слышала, что оно пользуется большой популярностью".

"Опасность прохождения подземелья Бракра высока, и никто до этого не исследовал его до конца. Зрелище, как группа из 5 человек исследует подземелье и наносит поражение монстру боссу, невероятно крутое. В конце погибло 3 человека".

"Видео действительно готово?"

"Конечно. А теперь давайте посмотрим его".

Ли Хен начал смотреть видео охоты в подземелье Бракра.

Методы их охоты сильно отличались.

Стиль охоты Ли Хена в Королевской Дороге постепенно развивался.

Невероятно быстро.

Он проживал свою жизнь, бегая на максимальной скорости.

Конечно, также было важно обладать повадками лидера. Если бы он не уделял некоторое время отдыху и релаксации, то экспедицию ждал бы провал ещё в самом начале.

Скорость и решительность.

Большинство обычных людей были не в состоянии следовать за ним.

Лидеру необходимо было полностью раскрыть все возможности своих товарищей. Те, кто не понимал своих собственных пределов, оставались позади.

В конце концов, убийца по имени Опытный Краб и Питон доказали, что достаточно сильны, чтобы охотиться с ним вместе.

Во время прохождения подземелья Бракра Берс уделил первостепенное значение безопасности.

Он тщательно проанализировал свойства монстров и расставил на выгодные позиции мага, вора, рыцаря и лучника. В каждом сражении, у каждого была своя роль и стратегия.

Ли Хену было скучно смотреть на этого перфекциониста.

"Я прошёл бы его в два раза быстрее".

В Королевской Дороге было исследовано минимум 1,000 подземелий.

На Версальском Континенте ежедневно происходили крупные и мелкие сражения.

Игроки увеличивали свой уровень с помощью обычной охоты, квестов и войн.

В первые годы Королевской Дороги они конкурировали по поводу того, у кого будет более высокий уровень.

Высокоуровневых игроков уважали. Многие известные игроки сформировали гильдии и увеличивали свою мощь.

Но через некоторое время критерии силы начали становиться более разнообразными.

Первая удачная охота на монстра или уникальный квест являлись доказательством силы.

По различным критериям началось соревнование в силе, и появились новые великие герои.

Способности к грамотному использованию навыков и собственные боевые инстинкты теперь значили больше для признания силы, нежели уровни.

Уровень всегда был важен в Королевской Дороге, но у так называемых 1,000 образцовых героев Королевской Дороги имелись уникальные достижения.

Точно так же, как и у Ли Хена.

"А на каком уровне сейчас находятся мои навыки?"

Ли Хен решил оценить себя.

"Во время правления в пустыне я был сильнейшим. Однако это было ограничено квестом".

Тем не менее, тогда он достиг пика, поэтому сейчас ему было легко судить об успехах, смотря с прошлой высоты.

Он был достаточно силён, хоть и переоценивал себя.

"Если основываться на уровне и боевых навыках, то с того времени мало что поменялось, ведь я боролся с Бадыреем в Мельбурнских Шахтах".

Квест поднял ему множество характеристик. Мастерство его боевых навыков повысилось благодаря квесту, но награда была слишком незначительной.

Мастерство владения мечом достигло 5-го продвинутого уровня. Учитывая, насколько трудно было поднять мастерство фехтования скульптору, это был большой успех.

Мастерство техник Сияющего Меча и Клонирования Меча также повысилось.

Но это были единственные плюсы.

В то время как Ли Хен был занят квестом на финальную секретную технику ваяния, Бадырей и Гильдия Гермес прокачивались.

Они одержали победу над остальными престижными гильдиями, подмяли под себя Центральный Континент и получили множество уровней в подземельях.

Их профессиональное мастерство увеличивалось во время охоты, а также они получали очки характеристик в качестве награды.

Их достижения постоянно росли, как и у Ли Хена.

"Они стали сильнее. А я потерял довольно много уровней и не смог поднять своё профессиональное мастерство по другим навыкам".

Ли Хен сравнил свою силу с другими игроками.

Он боролся с Бадыреем в Мельбурнских Шахтах, но это просто было началом войны.

Это была отчаянная борьба ради того, чтобы подчинить друг друга. Выносливость, здоровье и множество боевых навыков вступили в противостояние.

Если он находился в невыгодном положении, он мог использовать Разрушение Скульптуры, чтобы поднять свои боевые характеристики.

Это расходовало очки Искусства, но было необходимо при соперничестве с Бадыреем. Благодаря этому он не был позорно убит в самом начале.

Разрушение Скульптуры было важно в борьбе, но его реальные навыки также не должны были быть чересчур слабыми.

"У меня также имеются Оживление Скульптуры и Ваяние Великого Природного Бедствия".

Навыки, у которых был огромный штраф!

У его профессии не было эффективных боевых навыков.

Ли Хен шёл с ними наравне, но теперь, из-за сложного квеста, он стал более слабым по сравнению с ними.

Смотря на 1,000 образцовых героев Королевской Дороги, он не мог чувствовать себя полностью уверенным. Их боевые навыки и экспертные знания подавляли.

Виид шёл с ними наравне, просто используя свои навыки ваяния и врождённые способности.

"Мне недостает многих нормальных боевых способностей. У Скульптурной Трансформации также есть свои недостатки".

Скульптурная Трансформация наделяла его свойствами существа, в которое он превращался.

Он мог летать по воздуху или обладать огромной скоростью.

Однако везде были свои преимущества и недостатки.

Телепортация на небольшую дистанцию воина хаоса могла быть выгодна на поле боя. Он использовал её, находясь рядом с Хестигером, чтобы максимизировать свою мощь во время сражения за Дворец Земли.

Гильдия Гермес и северные игроки были потрясены боевыми возможностями Виида.

Перемещение по полю битвы с помощью телепортацию, сметая врагов своими боевыми способностями!

Огромный успех был возможен потому, что он в полной мере пользовался своим сопротивлением к огню.

Даже его оружие полностью подходило ситуации.

Меч Дракона, Красная Звезда.

Сочетание Красной Звезды, воина хаоса и Хестигера принесло огромное опустошение.

"Я не могу проявить подобную боевую мощь снова. И использование Красной Звезды всегда связано с риском".

Боевые возможности воина хаоса были ограничены. Даже если он продолжит пользоваться опасной Красной Звездой, у него больше не было Хестигера.

"В будущем меня ждут проблемы. Но Ваяние Времени может стать абсолютным оружием. На это указывают многие факторы".

По телевизору закончили трансляцию приключения Берса, и теперь там показывали разговор двух людей.

"Дефрон-ним, что вы думаете о севере, победившем Империю Хэйвен?"

"Вооруженная кавалерия Гильдии Гермес. Можно действительно сказать, что они были побеждены. Королевство Арпен потеряло дворец, но это была ловушка, которую они спланировали заранее. Теперь они собираются возвращать оккупированные территории?"

"Да, это пока лишь единственное сражение, но Империя Хэйвен была побеждена".

"Это ваше мнение. Однако это просто один из моментов войны. В действительности, Королевству Арпен удалось заблокировать их только на данный момент. Но этого не произойдёт в будущем. Если их войска не усилятся, то всё закончится".

"Разница между Империей Хэйвен и Королевством Арпен слишком велика. Сравнение вооруженных сил... Разве не будет проблемой, если Империя Хэйвен постоянно будет объявлять войну без какого-либо оправдания?"

"Война естественна для Королевской Дороги. Если Империя Хэйвен захватит весь континент, там больше не будет сражений".

Развернулись дебаты по поводу северной войны.

Ли Хена не тронули осуждения Империи Хэйвен.

"Что ж, все должны зарабатывать себе на жизнь. Даже самые злобные или плохие парни в мире".

По его мнению, это было естественно.

Если бы Бадырею удалось вторгнуться в Королевство Арпен, то он объединил бы все остальные части континента.

"Нет никакого смысла искать оправдания. Даже если погибнут 1-2 деревни..."

Но ему не нравилось то, что Гильдия Гермес угрожала его миске с рисом.

Дебаты длились в течение нескольких минут, пока не остановились.

"Я понимаю ваше недовольство Гильдией Гермес. Но она управляет огромной частью мира. Версальский Континент не может быть покорён лишь словами и переговорами".

"Но если Гильдия Гермес не сможет стабилизировать свою территорию..."

"В процессе этого возникнут некоторые проблемы. Игроки этого не понимают, но как только Гильдия Гермес станет управлять всем континентом, в развитии произойдёт значительный рывок вперёд".

Гильдия Гермес пыталась завоевать континент из-за самой природы Королевской Дороги. Поэтому Ли Хен смотрел на них без особого вдохновения.

"Я должен пощёлкать другие каналы или посмотреть новости".

В это время ведущий О Джу-Ван временно остановил спор.

"Мне нужно сделать важное объявление. Я только что получил информацию, что Гильдия Гермес сосредоточилась на стабилизации империи и объявила временное перемирие с Королевством Арпен. Эта информация поступила от высшего должностного лица Гильдии Гермес и через некоторое время будет объявлена официально".

Перемирие!

Война не была завершена полностью, но настанет краткий перерыв для того, чтобы уладить внутренние дела.

Тема дебатов быстро перенеслась к временному перемирию с

севером.

Потери Империи Хэйвен, должно быть, хуже, чем ожидалось, раз она на некоторое время оставила Королевство Арпен в покое.

Эксперты сравнивали это со львом, которому вырывали усы.

"Те парни не оставят меня надолго. Они станут использовать различные хитроумные трюки. Но, несмотря на это, разве они не дали мне немного времени?"

Ли Хен на мгновение задумался, и пришёл к заключению, что это неплохо.

Он боялся, что из Империи Хэйвен выдвинутся дополнительные войска. В любом случае, теперь у него появился краткий промежуток для передышки.

Но это было только начало холодной войны!

Эксперты, участвующие в обсуждении, заявили, что Империя Хэйвен не мобилизует свою армию, пока полностью не закончит приготовления. Вместо этого они станут использовать различные политические уловки, чтобы давить на Королевстве Арпен.

Империя Хэйвен попытается сокрушить или снизить экономическую мощь Королевства Арпен.

"Мир против меня. Диктатору трудно добиться мира".

Ли Хен не мог активно конкурировать с ними в будущем.

Империя Хэйвен объявила перемирие, но это не значило, что мир продлится вечно.

Королевство Арпен было острой занозой для Империи Хэйвен и заставило её почувствовать горький вкус поражения, поэтому он с самого начала не верил в мирное решение их конфликта.

"Я должен восстановить свои потерянные уровни как можно быстрее, а также поднять уровень Ваяния Времени. Я должен сосредоточиться на создании скульптур. Что ж, в любом случае, я добьюсь успеха".

Ли Хен сгорал от желания начать действовать.

Ваяние Времени и достижение Мастера Ваяния!

Теперь он мог достигнуть этих целей.

Он был привычен к упорной работе.

Сделать первый шаг и шагать бесконечно. В конечном счёте, это приведёт к огромным успехам.

Кроме того, у Ли Хена был великий талант в использовании уловок для преодоления любых трудностей.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Вы видели это?"

"Конечно".

"Это на самом деле потрясающе".

Факультет виртуальной реальности Университета Кореи.

Студенты, пришедшие до начала лекции, сидели в аудитории и обсуждали Королевскую Дорогу.

Королевская Дорога была основной темой для разговоров на факультете виртуальной реальности.

"Вы слышали? Наш старший — Бог Войны Виид".

"Я в курсе. Я слышал это от первокурсника на одной вечеринке, но это ложь".

"Ложь? На чём основывается твоё заключение?"

"На здравом смысле".

"Все говорят об этом, даже преподаватели".

"Они просто шутят над своими студентами. Нет ни единого шанса, что этот легендарный игрок учится вместе с нами".

"Я слышал истории от старших о его школьной жизни".

Старшие факультета виртуальной реальности просто посмеялись, когда услышали слова первокурсника.

Ли Хен. Им было трудно в это поверить, не увидев Бога Войны Виида лично. Старшие не могли поверить, что у Бога Войны Виида будет такая обычная внешность.

'Но мы точно охотились с ним'.

Глаза Ли Ю-Джунг и Мин Со-Ра встретились в многозначительном пристальном взгляде.

Они не забыли свой опыт охоты с Виидом.

Мельбурнские шахты!

Грандиозное событие, когда Виид и Бадырей впервые встретились.

В то время это была горячая тема для разговоров.

Ли Ю-Джунг, Мин Со-Ра, Чой Сан-Джун и Парк Сун-Джо!

Они были теми, кто учился в одной группе с Ли Хеном.

Им достался экзамен, требующий поохотиться в Королевской Дороге. Они сидели в углу и слушали, как первокурсникам раздают задания.

"Сун-Джо, ты можешь меня выручить?"

"Я же говорил... прямо сейчас это затруднительно".

"А если попозже? Ты мог бы попросить что-нибудь взамен".

"Это действительно трудно".

Чой Сан-Джун просил Парк Сун-Джо одолжить ему экипировку.

Сейчас, когда Гильдия Чёрного Льва была в трудной ситуации, это было затруднительно.

"Пожалуйста, верни её в целости".

"Хорошо! Я верну её через 10 дней!"

"Я говорил тебе, что это должны быть 5 дней".

"Ты хороший друг. Но как ты стал настолько силён, будучи вором?"

"Это... ориентированные на бой характеристики".

"Как вор смог стать таким сильным?"

Чой Сан-Джун был смущён.

Обычно задачей вора была кража вещей. Это не была та профессия, которая необходима в охотничьем отряде.

Когда они заманивали монстра в засаду, их урон был огромен, но, как правило, их сила атаки была низкой. Однако они были непревзойденны в области обнаружения и устранения ловушек.

"Есть немало возможностей, когда встречаешь монстров, блуждая по подземельям. Лично я каждый раз сражаюсь..."

"Однажды я догоню тебя. Подожди немного".

Чой Сан-Джун усердно поднял свой уровень до 400-го, но Парк Сун-Джо был более хорош, когда дело доходило до охоты на монстров в подземельях.

Поэтому их профессиональному мастерству и уровню было трудно вырасти.

Отношения двух людей: того, кто был более уважаем, и того, кто имел более высокий уровень. Они играли главную роль в охотничьем отряде.

Простая истина!

Ли Ю-Джунг, слушающая разговор Чой Сан-Джуна и Парк Сун-Джо, внезапно спросила.

"Но разве оппа не получил освобождение от учёбы?"

//Оппа — обращение в Корее девушки по отношению к старшему товарищу.

Мин Со-Ра тут же переспросила.

"Кто, Ли Хен оппа?"

"Да".

"Его освобождение — это погружение в Королевскую Дорогу".

Чой Сан-Джун прервал разговор девушек.

"Вы про хёна? Я часто вижу его по телевизору. Он успешно выполнил квест на финальную секретную технику. Куах, он человек, который появляется на передачах. Но Бадырей всё равно остаётся моим кумиром".

//Хён — обращение в Корее парня по отношению к старшему товарищу.

"Разве он не проигрывает?"

"Конечно, нет. Бадырей одержит победу в войне".

"Он совершенно не ходит на учёбу. Я действительно завидую ему".

Ли Ю-Джунг сложила руки на стол, и опустила на них свою голову.

Все, кто учился на факультете виртуальной реальности, наслаждались Королевской Дорогой. Благодаря инновационным технологиям, у студентов была мотивация для посещения пар.

Кроме Королевской Дороги, учебные предметы покрыли обширную область знаний.

- Экономика виртуальной реальности.

- Математика для городского управления.

- Виртуальная физика.

- Биология новых миров.

- Виртуальные морские эксперименты.

- Технологическое применение физических механизмов.

- Рождение современных магов.

- Микромир и виртуальный мир.

- Новые цивилизации и философия.

- Социум и виртуальная среда.

- Виртуальная реальность и жизнь.

- Виртуальная революция.

- Эргономика.

- Проблемы с реальностью.

- Устройство и функции мозга.

Учебные предметы покрывали все виды технических и гуманитарных наук.

Виртуальную реальность можно было назвать дорогой детской площадкой. Это был очень интересный предмет, поэтому университеты соревновались в привлечении студентов на курсы, включающие виртуальную реальность.

Как только Университет Кореи открыл факультет виртуальной реальности, подобные факультеты появились во всех университетах страны.

Студенты сами стремились посещать пары, связанные с виртуальной реальностью, поэтому набрать группу для занятий было легко.

Было понятно, что студенты, специализирующиеся на этом предмете, продолжали развиваться.

Мин Со-Ра тяжело вздохнула.

"Мы полностью похоронены под учебниками. Я считаю, что мы должны просто наслаждаться захватывающими приключениями, как оппа".

Чой Сан-Джун рассмеялся.

"Однажды всё изменится, когда хён возвратится на учёбу. Ему будет очень непросто сдавать экзамены".

"Серьёзно?"

"Конечно. Кроме того, мы не знаем, сколько ещё времени Королевство Арпен сможет просуществовать в Королевской Дороге".

Тогда Парк Сун-Джо сказал.

"Насчёт хёна, это хорошо, что он не посещает занятия. Виртуальную реальность можно изучать и по учебникам".

"....."

"Бог Войны Виид — это человек, который никогда не проигрывал в приключениях".

Бог Войны Виид!

Он, возможно, и был убит Бадыреем, но там была сложная обстановка, а так он никогда не проигрывал в масштабных войнах.

Сражение Моры против северных лордов, а также победа над корпусом морской пехоты Империи Хэйвен в Джиголасе.

Все ожидали услышать о его поражении в войне, но он разрушал все ожидания!

Вот почему игроки Королевской Дороги думали, что Виид невероятен.

Он преодолевал любые препятствия независимо от того, насколько малы или велики были его войска. Он упорно выживал

и возвращался из любых неблагоприятных ситуаций.

"Я хочу, чтобы оппа вернулся на учёбу".

"Да. Было весело, когда он ходил на пары. А в последнее время я занят только зубрёжкой".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Игроки, собравшиеся во Дворце Земли, чтобы остановить Империю Хэйвен, не расходились.

"Храбрые и желающие денег торговцы должны торговать в опасных областях. Стоимость осуществления вашей мечты — 3 золотых монеты в день".

"Те, кто желает поохотиться в подземелье, могут присоединиться к нам для недельной сумасшедшей охоты".

"Хуху, хахахаха, хохохохо! Я Кокл Хантер из подразделения Луковой Каши! Следуйте за мной!"

"Фермер ищет кого-нибудь для охраны участка. Защитите зерно от монстров и животных в Горах Хулио. Если вы мне подойдёте, я буду снабжать вас луковым соком и дынями до конца вашей жизни".

Игроки принимали квесты и торговались перед тем, как отправиться к новым горизонтам.

Торговцы, прослышавшие о плане реконструкции Дворца Земли, объявили о намерении вложить свои капиталы.

"Это бизнес. Здесь есть много земли. Мы можем построить на ней лачуги и нажить целое состояние".

"На этом месте соберётся множество людей. Соответственно, здесь будет торговля. Как только здесь откроются магазины, люди повалял сюда, и мы будем делать деньги. Торговец — это профессия, при которой нужно питаться каждый день".

"Кидуккидук, продовольственный бизнес стабилен. Разве людям не нужно кушать? Хорошо обладать умением кулинарии. Посыпьте на еду побольше дешёвой приправы, и её можно будет

продавать".

Торговцы скупали землю, принадлежащую королевству, для постройки зданий.

Одной из самых полезных профессий в Королевстве Арпен была профессия торговцев, ведь они получали прибыль посредством торговли и инвестиций.

"Мне нужно идти..."

"Может, вы хотите присоединиться ко мне в строительстве Дворца Земли?"

"Это прекрасно. Позже я смогу с гордостью смотреть на этот дворец".

"Я не смог поучаствовать в прошлый раз из-за того, что находился в очень захватывающем приключении".

"Вы вправду принесли лопату и мешок?"

"Конечно. Лопата и мешок всегда требуются на севере. У меня их 5. В моём рюкзаке совсем не осталось места".

950,000 игроков Королевства Арпен немедленно согласились работать на стройке.

Следуя командам архитекторов, они убрали останки Дворца Земли.

"Ройте, двигаясь по прямой линии вот отсюда".

"И докуда рыть?"

"Продолжайте рыть на протяжении 3-х километров".

"Подразделение Каши из Ростков Бамбука сделает это. 2-х часов нам должно хватить".

"Будет достаточно даже полутора часов".

Водные пути, дороги и границы легче всего было наметить до начала строительства зданий.

Архитекторы с головой погрузились в реконструкцию дворца и продолжали чертить основной план Города Рассвета.

Кварталы и дороги должны были быть связаны с Королевским Дворцом. Также они отметили места под постройку Великих Зданий, скульптур, магазинов, рынков и даже штабов гильдий.

Между арендаторами была жестокая конкуренция, и 300,000 лачуг были построены в мгновение ока.

"Превосходно, это реально отличная работа. Их нельзя даже сравнивать с лачугами в Море. Разве ты где-нибудь видел, чтобы в лачугах спальня отделялась от гостиной?"

"Кажется, через неё даже не просачивается дождь. Даже насекомым будет трудно в неё проникнуть".

"Бассейн перед деревней из лачуг. Здешние удобства удивительны!"

Город Рассвета отличался от Моры во многих отношениях.

Мора являлась деревней, которая разрослась из-за переселенцев и туристов. С другой стороны, Город Рассвета должен был стать столицей Королевства Арпен, и инвестиции от людей текли бесконечной рекой.

Мора была сердцем Королевства Арпен, и это не изменилось даже после того, как был построен Дворец Земли. Даже те, кто не участвовал в строительстве Дворца Земли, прибывали сюда из других областей, чтобы посетить его.

Однако в строительстве Города Рассвета участвовали сотни тысяч людей, так что это был мощный старт.

Орки также шли сюда со своими семьями.

"Чвиик, здесь много людей. Давай пойдём куда-нибудь в другое место".

"Подожди минутку, от 6 месяцев работы здесь будет польза, чвик чвик!"

Расселение орков.

В Королевстве Арпен существовал закон, гласящий, что у орков могло быть только 10 детей. Но орки стали настолько плодовитыми, что вскоре заняли значительную часть территорий.

Но в городах численность орков не могла увеличиваться до бесконечности.

Орки с юного возраста были очень независимы. Среди орков существовал закон, велевший им находить новую среду обитания для своих самок и детей.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Армия Империи Хэйвен постепенно продвигалась к Крепости Варго.

Пять корпусов, состоящих из 1,5 миллиона воинов!

Империя Хэйвен мобилизовала огромное количество войск.

Это также являлось планом лидеров Гильдии Гермес.

Лидеры рассматривали два направления в своём плане завоевания севера.

Экспедиция, которая пересекла Реку Порос с юга, состояла из элитных воинов. А с востока направлялись малые и средние боевые подразделения, состоявшие из воинов с богатым боевым опытом.

В будущем на севере могли случиться восстания, поэтому было хорошей идеей обучать солдат на востоке.

Но главной вещью, которая раздражала Империю Хэйвен, был ландшафт.

"Аааaа!"

"Моё тело ушло в землю по самый пояс!"

Они падали с утёсов и тонули в болотах, скрытых листвой.

Империя Хэйвен была опытна в сражениях на гористой местности. Но они в первый раз оказались в горных областях близ Крепости Варго.

"Что за? Этих препятствий не было на карте".

"Похоже, эта карта создана орками".

"Это самая низкокачественная работа!"

"Как мы умудрились снова заблудиться в этих лесах?"

"У нас нет пути для продвижения солдат?"

"Именно. Деревья растут настолько плотно, что между ними не сможет пролезть даже один человек".

Подразделения рейнджеров, которыми так гордилась Империя Хэйвен, проводили разведку местности. Но через небольшое количество времени ландшафт изменялся, и на нём возникало довольно большое количество препятствий.

Это происходило из-за игроков Крепости Варго.

После прохода рейнджеров, фермеры и ландшафтные дизайнеры выращивали в горах растения.

"Хаха, я выращу эти шипы-людоеды".

"Я использую кучу удобрения. Здесь очень легко выращивать растения, так как мне не нужно волноваться о вредителях".

"На севере очень плодородная земля. Урожай терновника будет хорошим".

Фермеры, возглавляемые Миретасом, выращивали растения по всем горам.

Воздвигнутые камни могли стать крепостью. А поднятые растения могли задержать и навредить армии.

Авангард армии рубил растения, когда проходил мимо, но если они оставляли неповрежденными корни, то растения возрождались вновь. Если они не выкорчёвывали корни, основная

армия постоянно несла потери.

"Если видите какие-либо препятствия, выжигайте их напалмом!"

Командующие Империи Хэйвен беспокоились и требовали увеличить скорость марша.

Они хотели захватить Крепость Варго. Общий уровень врагов был ниже, поэтому они хотели добраться туда поскорее.

"Лидеры операции совершили ошибку. Было бы лучше идти через равнины".

Леса и горы не были препятствием для рейнджеров. В армию Империи Хэйвен летели стрелы. Даже новички имели значительное преимущество в лесах и горах.

Ночью появились убийцы и избавлялись от солдат регулярной армии, после чего тихо исчезали.

Рейнджеры Гильдии Гермес были лучше, но они не могли защитить тыл и фланги.

В конце концов, армии Империи Хэйвен приходилось сжигать кустарники и деревья напалмом.

Дым распространялся на десятки километров по горам.

Лесной пожар длился в течение нескольких дней. И хотя там были некоторые ловушки, они полностью исчезли в огне.

"Марш!"

Армия прошла по оставшемуся от пожара пепелищу и прибыла к Крепости Варго.

Высота Крепости Варго была специально разработана, чтобы смотреть на захватчиков свысока.

"Это по-настоящему огромная крепость".

"Первоначально стены были высотой в 10 метров, а теперь их высота увеличилась в три раза".

"Что нам нужно делать? Солдатам будет трудно туда подняться, значит, мы должны привлечь подразделения магов?"

Тактика использования магов и лучников против северных игроков была идеальной. Но у этой армии, напротив, было много рыцарей и рейнджеров.

"Подразделениям магов будет нелегко достигнуть здесь успехов. Сколько магов находится на нашей стороне?"

"8,000 человек".

"Это не так уж много".

Рыцари-маги стоили больших денег.

У них был длинный период подготовки, и им требовалось огромное количество магических предметов.

Империя Хэйвен расходовала астрономическое количество средств на войну.

"Подразделение магов полезно в осадной войне. Позаботьтесь, чтобы солдаты хорошо отдохнули перед тем, как мы нападём".

"Они в полном порядке".

"Тогда позаботьтесь, чтобы солдаты начали подниматься на стены".

"Есть!"

Империя Хэйвен начала осаду Крепости Варго.

Игроки-кузнецы мастерили каменные щиты, веревки и лестницы для пехоты. Это были довольно плохие изделия, но было невозможно сделать ничего лучше из-за гор, раскинувшихся вокруг.

"Захватить крепость!"

"Вперёд! Вперёд!"

"Уаххххх!"

200,000 солдат Империи Хэйвен одновременно побежали к стенам.

Большинство из них были солдатами НПС, но среди них встречались и отряды игроков Гильдии Гермес.

Игроки Гильдии Гермес наслаждались завоевательными войнами. Нападая на вражеские крепости, они могли добиться значительных богатств и достижений.

"Залп!"

Лучники, скрытые за стенами Крепости Варго, начали стрелять.

В отличие от солдат-людей, среди них было много гномов и эльфов.

Гномы и эльфы, главным образом, жили в Крепости Варго. Из-за Империи Хэйвен они потеряли свои дома и присоединились к Королевству Арпен для участия в войне.

Кроме того, в Крепости Варго так же находились игроки.

"Куеок!"

"Тщательно прикрывайтесь от стрел!"

"Продолжайте бежать изо всех сил!"

Армия Империи Хэйвен бежала под ливнем стрел. Некоторые солдаты падали, но элитные солдаты продолжали двигаться вперёд.

"Они приближаются. Начинайте".

"Поднятие Растений!"

Эльфы применили свою магию по усилению роста.

Семена, заранее засеянные в землю, внезапно проросли

прямо посреди армии Империи Хэйвен.

Тернистые виноградные лозы, посаженные фермерами севера!

Некоторые растения походили на вампиров и любили кровь, поэтому обычно редкие виноградные лозы сейчас разрослись, словно джунгли.

5 метров, 10 метров, тернистые виноградные лозы росли и обвивались вокруг солдат.

Армия Империи Хэйвен запуталась в виноградных лозах в 100 метрах от стен.

"Пора. Огонь!"

Стрелы эльфов и игроков сыпались на Империю Хэйвен.

Солдаты поражались стрелами, но не умирали.

Осадные войска носили специальные доспехи, разработанные для минимизации повреждений от стрел. Солдаты собирались штурмовать стены, поэтому священники и маги наложили на них благословения.

"Сбрасывайте камни! Лучники, продолжайте обстрел!"

Сопротивление Крепости Варго!

Игроки отчаянно атаковали взбирающихся на стены солдат Империи Хэйвен.

Командующий армией Империи Хэйвен поцокал языком, когда посмотрел на стены.

"Они слишком высоки".

"Солдатам будет довольно сложно захватить их. Как командирам, нам не пойдёт на пользу, если наша армия понесёт большие потери".

Солдат продолжали атаковать с высоких стен.

Солдаты толпились прямо под стенами, поэтому продолжали получать урон от лучников Крепости Варго.

У солдат Империи Хэйвен не было никакой возможности избежать стрел, поэтому они погибали.

Если всё так и продолжится, то их моральный дух и общая боевая мощь снизятся.

"Сконцентрируйте огонь осадных орудий на воротах!"

Империя Хэйвен начала использовать осадные орудия.

Огромные камни начали лететь к Крепости Варго.

"Камни!"

"Не прекращайте сражаться. Мы всё равно умрём здесь, так что у нас нет пути назад!"

Крепость Варго была естественным укреплением, но она постепенно разрушалась от атак Империи Хэйвен.

И всё-таки у крепости была очень высокая обороноспособность.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

С Крепостью Варго было связано только одно слово.

Орки, орки, орки, орки, орки, орки и орки.

Оркам не было конца.

"Это наш дом, чвиик!"

"Здесь проходит сражение. А это наша стихия, чвик чвик!"

Никто не предполагал, что орки так расплодятся на севере.

Они плодились между собой, а также продолжали прибывать с Равнин Отчаяния.

Северные торговцы всё расширяли морскую торговлю.

Повозки часто подвергались нападению монстров, поэтому они предпочитали ходить на парусных шлюпках, даже если это было медленнее.

Торговые маршруты на восток были особенно активны.

После уничтожения Церкви Эмбиню, Королевство Розенхейм и Королевство Брент были восстановлены.

Торговцы, перевозящие товары по торговым маршрутам, соблазняли орков.

"На севере есть много оружия и еды. А транспортные расходы отсутствуют!"

Еда, оружие и халява.

От предложения торговцев невозможно было отказаться.

Большое количество орков начали переселение.

"Мы с радостью предоставим вам работу. Работа, связанная с перетаскиванием и строительством, довольно прибыльная. Даже если это будет продолжаться всего несколько дней, разве после этого вы не сможете накормить ваши семьи?"

"Вы хорошо сражаетесь? Конечно, вы же орки. Орки известны своей храбростью. Это задание опасно, но вознаграждение очень большое... а вы, случаем, не тот известный орк по имени Каричи?"

Манауэ активно завлекал орков в свой бизнес.

Рабочая сила, состоящая из орков.

Орки активно заботились о монстрах на севере. Они боролись и создавали деревни в Королевстве Арпен.

К сожалению, на Северном Континенте не было большого количества жителей-людей. Из-за падения Империи Нифльхейм и сурового климата, население резко уменьшилось.

Эта пустота была заполнена орками.

Некоторые люди считали, что между орками и людьми будут

межрасовые конфликты.

"Орки. Орки агрессивны и будут поедать людей".

"Наши дети боятся орков. Посмотрите на их ужасные рожи... Я ни за что не потерплю орков в своём доме".

Многие жители говорили именно так.

На самом деле, многие крестьяне, беспокоящиеся об орках, стали относиться к ним лучше.

Но были и другие препятствия увеличению численности орков.

На расу орков давила местная среда.

Они никогда не отступали ни перед какими монстрами, вторгающимися на их территорию. Орки сражались до тех пор, пока не умирали.

А оставшиеся орки жаждали мести.

Их безопасности угрожали, поэтому орки бесконечно стекались в Крепость Варго.

Всё больше орков продолжало подходить к Крепости Варго во время сражения. Поэтому казалось, что сражение за Крепость Варго не закончится никогда.

Оно продолжалось даже после завершения сражения Дворца Земли с Империей Хэйвен.

Орки, нападали из Крепости Варго, а также досаждали врагам в горах.

Независимо от того, насколько сильна была Империя Хэйвен, она не могла показать ту же самую тактику, что на равнинах. Осадные орудия не могли взломать Крепость Варго.

Дальнобойные стрелы эльфов убивали обслуживающий персонал осадных орудий.

Гномы устраняли любой ущёрб, нанесённый крепости.

А с наступлением ночи проснулась нежить.

"Хухухуху, свежая кровь".

"Моё тело, моё тело!"

Это было место захоронения Бессмертного Легиона Бархана.

Нежить услышала звуки крупномасштабного сражения и проснулась, чтобы бороться с Империей Хэйвен.

Казалось, будто Империю Хэйвен покрыла колония муравьёв.

Осаждающие Крепость Варго получили новое распоряжение.

В войне наступает краткая передышка. Немедленно отправляйтесь на оккупированные территории севера. Нужно подготовиться к будущему завоеванию севера.

Они понесли у Крепости Варго значительные потери.

Количество войск снизилось на 100,000. Ещё 200,000 войск погибли от орков, заполнивших горные цепи.

Но у них всё ещё оставалось 1,2 миллиона войск.

Они были увлечены жестокой борьбой с Крепостью Варго.

Их целью было полное уничтожение крепости и орков.

"Нужно идти на оккупированные территории".

"Командующий, мы только-только смогли сюда добраться. И теперь мы должны уйти, даже не разрушив крепость?"

"Это бессмысленно. Мы едва смогли взобраться по этим горам".

Было много недовольных решением оставить Крепость Варго.

"Это приказ сверху. Мы должны безоговорочно подчиняться

командам Гильдии Гермес".

"Ничего не поделаешь, вспомните о нарушении приказа Командующего Драки".

Драка, который повёл армию к Дворцу Земли по своей собственной инициативе.

Результатом была неудача.

Наказанием за поражение и неповиновение приказам стало понижение его статуса до обычного игрока.

Отсутствие успехов естественно привело к жестокому наказанию от Гильдии Гермес.

"После прибытия на север мы страдаем".

"Командующий-ним, действительно ли будет хорошо оттянуть силы к завоёванным северным областям? Защищать оккупированные территории должны Драка и остальные игроки".

"Правильно. Но, хоть это и нелегко, мы не можем игнорировать приказов. Так или иначе, мы должны следовать нашему долгу. И оборона нравится мне больше, нежели война".

Способности Алкарда больше подходили для защиты крепостей.

Он был командующим, отвечающим за 12-ю осаду Форта Один, и показал наилучшие результаты. Элитные войска Гильдии Гермес защитили этот форт в течение 4 дней.

И только когда силы защитников были на пределе, прибыл Бадырей с Королевскими Гвардейцами и сокрушил врагов.

Алкард имел осторожный характер и был назначен командиром вторжения на север, потому что не совершал ошибок.

Он медленно продвигался и только-только прибыл к Крепости Варго, прежде чем получил команду на возвращение.

"Всеобщее отступление! Мы должны быстро возвратиться в

занятые области!"

Алкард дал команду, и войска пришли в движение.

Орки, видя отступление армии, были озадачены.

"Что они делают? Чвиик!"

"Им ещё есть с кем сражаться. А они просто уходят, чви чвик!"

Альянс, состоящий из орков, гномов, эльфов и варваров, ждал в Крепости Варго. Вообще, в этой области очень любили Королевство Арпен, поэтому отношение жителей НПС было очень доброжелательным.

Оживлённая торговля между расами способствовала активному развитию Крепости Варго.

Игроки-орки услышали новость о том, что Империя Хэйвен погребена под Дворцом Земли, и оскалили свои пожелтевшие зубы.

"Чвик! В таком случае, чвик! Мы, чви чви чвик, должны, чвик, атаковать, чви чви чвиик!"

"Они разворачиваются, чви чви чвик".

"В погоню за ними, чви чвик!"

"Чвиик, не торопитесь. Это может быть ловушка, чви чвик!"

"Нам не хватает острых ощущений. Я буду рад, если это окажется ловушкой, чви чвик!"

"Я не боюсь смерти, чвиии чвик!"

"Мы даже ещё не получили никакого ущерба, чвииик!"

Племена орков не боялись быть уничтоженными!

Орки были храбрыми воинами, которые проводили всю жизнь в борьбе.

Если бы здесь не было обширных территорий и поставок еды,

то численность орков имела бы ограничения. Любой орк, боящийся сражения, становился изгоем.

Вот почему орки напали на отступающие войска Алкарда.

Империя Хэйвен отчаянно преследовалась по горам и потеряла ещё 250,000 воинов.

Орки обладали хорошими физическими способностями и росли быстро, как новички.

Алкард показал свои защитные навыки и сумел снизить потери на 50,000. Но высшим его приоритетом было достигнуть оккупированных областей.

250,000 войск было потеряно, а ещё 160,000 неизбежно отстали из-за бешеного марша.

Так или иначе, армия Алкарда безопасно миновала горы и прибыла в занятые области. И игроки, погибшие во Дворце Земли, стали к нему присоединяться, формируя огромную силу.

Алкард был назначен губернатором оккупированных территорий. Теперь он управлял четвертью территорий Севера — огромным количеством земли.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Хухуху, вышел новый хит. Надеюсь, у меня тоже есть шанс, что моя песня распространится по всему континенту".

Бард Мюррей слегка постукивал в такт своими пальцами.

От звуков его мелодии начали кружиться листья.

Мюррей был бардом, который пишет стихи и поёт песни.

Из-за особенностей профессии, барды рассматривали авантюристов, как своих друзей. Иногда они могли одалживать силу природы для воспроизведения магических мелодий.

Мюррей был одним из лучших бардов континента, поэтому, естественно, он наблюдал за ходом войны.

Сражение, которое никак нельзя было пропустить! Все барды континента собрались здесь, чтобы сложить песню о победе Виида.

'Он должен разбить Империю Хэйвен'.

'У Виида самая высокая Слава на континенте'.

'Чтобы песня стала популярной, главным героем должен быть Виид'.

Особенностью бардов были их песни. Если их песня становилась популярной, их Слава и сочинительские навыки увеличивались.

Они легко могли купаться в лучах славы благодаря пению.

Точно так же, как скульпторам и художникам, бардам было очень выгодно увеличивать Славу.

Если их песня становилась известной, они могли даже менять людям имена.

Бродить по континенту, распевая песни, было привлекательной профессией!

Популярная профессия, которая располагала к множеству дружеских связей.

Из-за особенностей своей работы, они не оседали на одном месте и не присоединялись к гильдиям. Последними выпущенными хитами являлись <Гнусавый голос орка Каричи>, <Будущее неизвестного героя> и <Гимн Травяной Каши>.

Оxx.

Сегодня я услышал чвиик.

Мощный гнусавый звук, похожий на насморк.

Я увидел орка.

Жилы, как у дождевого червя, широкий лоб и лысина.

Чвик, чви чви чвит, чви чви чви чвит, чвит чвит чвит, чвиик!

Каричи, тот, кто имеет гадкий характер!

Он говорил с молодыми и взрослыми орками.

Мюррей долго изучал орков, чтобы написать эту песню.

Простые тексты и типичный гнусавый голос, который было трудно повторить, сделали его популярным среди орков.

Мюррей стал популярен и мог легко завязать разговор с орками. Но при исполнении этой песни, во все стороны разлетались слюни, поэтому ему приходилось быть осторожным.

"Это шанс создать великую песню, и я должен написать её быстрее, чем другие.

Его целью было сражение за Дворец Земли.

Барды также вносили вклад в великие сражения.

У Мюррея и других бардов были свои сражения в кварталах и тавернах городов.

Было без слов понятно, что первая песня будет иметь большое преимущество.

"Город рассвета, Дворец Земли. Что ж... должно появиться нечто особенное. Дворец Земли разрушился, но его реконструкция может стать началом новой истории. Город Рассвета сыграет в этом свою роль, поэтому я должен посвятить ему значительное количество времени. Будущее Королевства Арпен... да, как солнце, поднимающееся по утрам".

У него случился прилив вдохновения.

'Королевство Арпен скакнёт вперёд этим утром'.

Утро, которое ознаменует великолепное будущее Королевства Арпен.

События, происходящие до этого, можно было назвать тёмной ночью. Бессмертный Легион и война с Империей Хэйвен были просто предвестием нового начала.

"Имеется беспокойство по поводу будущего. На данный момент будущее не определено".

Мюррей внезапно задался вопросом.

Виид и незаселённые области севера.

'Утро после... Утро наступит, заставляя птиц из Лавиаса громко кричать по всему Королевству Арпен. Насколько сильно Виид может развить Королевство Арпен?'

Он придумал название для песни.

＜Королевство наступающего утра＞

Песня о сражении с Империей Хэйвен была бы слишком короткой. Он решил сочинить песню о всеобщем развитии Королевства Арпен.

Песня Мюррея распространилась бы по всему континенту.

Если бы это произошло, слава Королевства Арпен и самооценка людей, живущих в нём, повысились бы.

Империя Хэйвен объявила по всему континенту указ.

Торговля и маршруты к Королевству Арпен блокируются.

Взаимодействия с Северным Континентом запрещены. Такие вещи, как охота, квесты и путешествия на севере запрещены.

Начало северной блокады.

Империя Хэйвен заняла некоторые территории севера и послала войска, чтобы соорудить контрольно-пропускные пункты на границах.

Кроме того, Империя Хэйвен заблокировала передвижение торговцев и путешественников.

Политика полной изоляции!

Это был план Гильдии Гермес по замедлению развития Королевства Арпен.

Торговцы, сотрудничающие с Центральным Континентом, понесли бы большие потери, а туристов, желающих посетить Королевство Арпен, разворачивали обратно.

Королевство Арпен победило Империю Хэйвен, но понесло некоторый ущерб.

Даже игроки, желающие начать играть в Королевскую Дорогу, серьёзно пересматривали возможность начать из Королевства Арпен. Они волновались по поводу получения штрафов и дискриминации.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Куаааак!"

Союн спрыгнула со спины Виверны-3, когда они добрались до Моры.

"Спасибо. Держи вкусняшку".

Она вытащила подготовленную заранее сушёную конину.

Чавк!

Восхитительная еда для Виверны-3!

Глаза Союн потеплели, когда она наблюдала за Виверной-3.

С помощью виверн Виида можно было с удобством покрывать большие расстояния, а их скорость полёта была удивительна. Но среди виверн, Виверна-3 была непростым существом.

'Виверна-3 умная'.

Но полезность Виверны-3 рассматривали исключительно в качестве прекрасного транспортного средства для воздушных перевозок!

Союн вошла в замок.

Когда она вошла, Виид был занят созданием скульптуры. Было нелегко представить, что он может быть спокойным человеком, преданным кропотливой задаче, но действительность была именно такой.

"Я должен закончить её, прежде чем станет слишком поздно".

Пожалуйста, дайте имя новой скульптуре.

"Великий король, управляющий Королевством Арпен".

Великий король, управляющий Королевством Арпен, правильно?

"Хех. Что ж, это бесспорный факт".

Прекрасная скульптура, созданная из Лунного Света! 'Великий король, управляющий Королевством Арпен' закончен!

Работа скульптора Виида, выражающего красоту времени и света.

Королевство Арпен расположено на севере Версальского Континента.

Новое королевство недавно испытало множество трудностей, но семена прорастают, и скоро предстоит сезон сбора урожая.

Статуя уважаемого Короля Виида заставит жителей испытывать чувство гордости и увеличит близость с ними.

В частности, любой недовольный житель станет счастливым, увидев эту статую.

Эта скульптура превосходит обычные возможности Виида.

Художественная ценность: 6,700.

Специальные Свойства: 'Великий король, управляющий Королевством Арпен' увеличит восстановление здоровья и маны на 20% в течение дня.

Лояльность местных жителей повысится.

Эффекты от государственных зданий увеличатся на 2%.

Слава государства увеличивается на 1.

Ценность произведений искусства, изготовленных в этом регионе, увеличится.

Привлекательность представителей творческих профессий увеличивается на 38.

Харизма увеличивается на 1 навсегда.

Эффект не складывается с другими скульптурами.

Количество Прекрасных скульптур Лунного света: 12.

Скульптурное Мастерство улучшилось.

Ремесло улучшилось.

Слава увеличивается на 2,230.

Упорство увеличивается на 5.

Ваяние Времени достигает 8-го начального уровня.

"Хухухуху, хахахахаха!"

Его собственная скульптура!

Точно так же, как при пластической хирургии, между его настоящей внешностью и этой скульптурой была огромная разница.

У скульптуры была более гладкая линия челюсти и умные глаза.

Длинные ноги, сильный торс и небольшой лунный блеск придавали ему действительно солидный внешний вид!

Виид придирчиво осмотрел скульптуру.

"Будто смотрюсь в зеркало после душа".

Глаза, нос и рот были теми же самыми, но они вызывали совсем другие ощущения.

"Действительно... Я мог бы стать похожим на него, если бы поддержал себя в форме".

Виид кивнул.

Опасное заблуждение, появившееся из-за плохой жизни!

Союн кивнула, наблюдая эту сцену.

Для неё реальный Виид выглядел намного лучше, нежели его скульптура. Она считала, что Виид лучше, чем все прочие красавцы, такие как знаменитости или модели.

Её обманывали собственные глаза.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 6: Инвестиции

Виид ваял скульптуры Союн в замке.

"Гмм, та рука должна быть немного выше".

"Вот так?"

Он перепробовал различные виды одежды для скульптур Союн.

"Это всё для повышения Искусства, для Искусства".

"А?"

"Нет, ничего".

Его чистый творческий дух поднимался.

Он перепробовал несколько видов нарядов, таких как доспехи рыцаря, одежда мага и костюм танцовщицы.

Союн была прекрасна независимо от того, была ли она полностью закрыта или же носила открытую одежду.

"Разные стили меняют восприятие лица и тела".

Статуи такой красавицы, как Союн, выглядели замечательно. А его труд раскрывал новые грани её красоты.

Он ваял на протяжении всей ночи. Союн не выказывала признаков скуки, и старательно выполняла все инструкции Виида.

"Разве это одежда? Юбка, которую я ношу, слишком коротка".

"Искусство должно постоянно пробовать что-то новое. Это благородная жертва красоте. Если сомневаться в творческих решениях, то никогда ничего не добьёшься".

"У тебя слюна потекла".

"....."

Любой мужчина стал бы хитрить с такой подругой, как Союн.

Во время процесса ваяния можно было узнать множество вещей. Мало того, что она была красива, так он ещё мог узнать немного больше о предмете своего ваяния.

Виид постоянно менял выражения её лица и позы тела.

Давным-давно он ваял улыбку Союн. Тогда он думал, как жалко, что её симпатичное лицо такое суровое. Даже сейчас она не могла громко смеяться, но выдавала мягкие улыбки.

Она были ослепительными, словно бриллиант!

'Она стала более симпатичной, чем раньше'.

Если в мире существовал бог, то он отдал ей всю красоту.

Союн была настроена к нему намного дружелюбнее, чем раньше. Естественное поведение делало её ещё красивее, чем обычно.

'У моей скульптуры должен быть такой же взгляд. Я должен точно передать его'.

Она была впечатлена многими его скульптурами. Глаза, которые смотрели на него с уверенностью и привязанностью. Он хотел запечатлеть эти чувства в скульптуре.

Скульптуры, законченные Виидом, становились произведениями искусства.

- Девушка — воплощение Любви.

- Ангельская Улыбка.

- Сияющая Красота.

- Бессмертная Красота.

Прекрасные скульптуры, созданные из Лунного Света,

производились одна за другой.

"Чтобы преуспеть в качестве творца, необходимы непростые условия".

Виид осознал очередную жизненную мудрость.

Для этого требовались экстраординарная наблюдательность и рассудительность. Это была участь музыкантов, поэтов, писателей, драматургов, скульпторов и т.д.

Они всегда пытались создать бесценные художественные произведения. Творцы всегда чувствовали привязанность к своим работам. Для их работы требовались страсть и приверженность.

Наличие симпатичной подруги было определенно полезно в его работе. Виид посвятил скульптурам весь день, чтобы поднять своё профессиональное мастерство.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

На следующий день.

Виид сидел в своём замке, словно король в трауре.

"Инвестиции, инвестиции!"

Инвестирование в развитие Королевства Арпен для того, чтобы не отставать от Империи Хэйвен!

В настоящее время у Королевства Арпен был бюджет в 70 миллионов. Они накопились за несколько месяцев налоговых поступлений.

Налоговые поступления Королевства Арпен главным образом были отложены для развития и постройки Великих Зданий. Но, несмотря на это, накопленными фондами мог управлять непосредственно король.

70 миллионов золотых!

Огромная сумма для человека, но небольшая, если учитывать текущий размер Королевства Арпен.

Она бы полностью истощилась, если бы он вложил капитал в вооруженные силы из 300,000 воинов.

Фактически, торговля и производство в Королевстве Арпен расширялись каждый день. Даже учитывая специальные налоговые ставки для жителей, набиралась астрономическая сумма.

Если бы налоги были подняты так же высоко, как в Империи Хэйвен, то прибыль увеличилась бы более чем в 3 раза.

Но благодаря свободной политике севера существовал лимит.

Многие игроки начинали игру в Королевстве Арпен, чтобы извлекать пользу из низких налогов. Благодаря низким налоговым ставкам, торговцы получали выгоду от рискованных сделок и открывали новые торговые маршруты.

Повышение налогов теперь привело бы к потере этой сумасшедшей, но такой важной силы Королевства Арпен.

"Что ж, налоги уменьшились из-за краха Королевского Дворца, но это поправимо".

Количество игроков и жителей увеличивалось.

70 миллионов золотых были деньгами, которые нужно было использовать очень экономно.

Он мог использовать все деньги сразу для крупных инвестиций, но это не принесло бы пользы Королевству Арпен.

"Я должен вложить капитал в сектора с высокой производительностью. Обычно лучше всего вкладывать капитал в экономику, но я не знаю, насколько эффективно это будет".

Чтобы повысить экономическую мощь королевства, он должен был установить кузницы, избавиться от пустошей или расширить сельскохозяйственные области. Развитие рабочих шахт также было одной из возможностей.

Но Виид хотел, чтобы Королевство Арпен стало больше.

Экономическое развитие было довольно полезно, но оно

обеспечило бы неоднозначное поступление денег.

"Кроме того, это слишком тонкая операция".

Создание кузниц для производства оружия и доспехов стремительно увеличило бы количество рабочих мест в королевстве. Такие предметы как мечи и щиты были важны в бою и постоянно пользовались спросом, поэтому этот бизнес никогда не терпел убытков.

Обычно капитал постоянно инвестировался в эту отрасль, но в настоящее время в королевстве был избыток оружия и доспехов Империи Хэйвен. Это было временное явление, но ему требовалось потратить деньги как можно эффективнее.

Доходы с налогов были уменьшены, а Северный Континент заблокирован, поэтому в будущем экономическая ситуация станет более сложной.

Он должен был сделать инвестиции во что-то, что будет иметь непосредственные результаты, а также долгосрочные перспективы.

"Для создания активной экономики... увеличение продукции не поможет".

Виид начал думать.

Ему не преподавали экономику, но ему было достаточно здравого смысла.

На севере имеется множество игроков, и в будущем их количество только возрастёт. Он должен был удостовериться, чтобы продукция потреблялась безостановочно. Кузнецы и торговцы сами знали, как этого добиться.

"На рынке остаются нераспроданными множество продуктов".

Вместо книг и лекций, торговцы получали знания, общаясь на рынке.

Если продукты на рынке продавались особенно хорошо, то не было никаких причин останавливаться. Торговцы, главным образом, ввозили дешёвые предметы, чтобы получать больше

прибыли от своих клиентов.

Король мог настроить повсюду кузницы, но это не усилило бы общее производство и экономическую мощь королевства. В настоящее время не было дефицита товаров, поэтому для короля не было никаких причин вмешиваться.

Хотя для Виида были некоторые выгоды от того, что королевство позволяло другим производить предметы.

Благодаря экономической мощи королевства, оно могло самостоятельно обеспечить себя базовыми предметами. Ему нужно было производить в Королевстве Арпен только предметы более дорогой категории.

"Это королевство торговцев, так что нет никакой необходимости вмешиваться, чтобы сделать его процветающим..."

В главах Виида продолжал светиться разум. Тогда он внезапно подумал о торговцах.

"Более крупный рынок и энергичная торговля сделают Королевство Арпен богаче".

Это была трудная задача.

Виид оглядел всё Королевство Арпен. В данный момент ему многого не хватало. В нём было слишком много недостатков.

Королевство Арпен было заполнено новичками.

"Дворец Земли разрушен. Мора, Порт Варна и Крепость Варго являются сердцем Королевства Арпен... Авантюристы бродят по всему северному континенту. То же самое касается и торговцев. И они развивают небольшие деревни в каждом уголке королевства. По этой причине мы и добились той ситуации, в которой находимся, несмотря на угрозу монстров".

Само собой разумеется, торговцы внесли большой вклад. Игроки-новички, начинающие отсюда, также были прочной основой для развития королевства.

Но он не мог всегда полагаться только на них.

Королевство Арпен было ярким и весёлым.

Это только в настоящее время оно было в плохом состоянии из-за Империи Хэйвен, но уже чувствовалось улучшение. Война с Империей Хэйвен закончилась, но её города имели лучшие технологии и были более стабильны.

Северная блокада только началась, поэтому игроки-новички могли выбрать Центральный Континент, несмотря на популярность Королевства Арпен.

Империя Хэйвен вряд ли изменит свои методы управления, но не будет никаких причин жить в Королевстве Арпен, если в нём не будет улучшений.

Единственным огромным городом севера была Мора.

Напротив, на Центральном Континенте было столько больших городов, что было трудно запомнить все их названия. Однако игрокам-новичкам нравилось жить в Море и на севере.

Многие игроки-новички верили в сказку, начиная играть в Королевскую Дорогу.

"Если я ничего не изменю, то моя популярность быстро уменьшится".

Виид чувствовал сильную необходимость поддержать конкурентоспособность Королевства Арпен. Нынешнее Королевство Арпен было слишком тесным.

Фактически, его территории были очень обширными, но большинство областей были заполнены монстрами. А между деревнями были большие расстояния, и люди редко выходили за их границы.

В Королевстве Арпен было слишком мало городов. Были лишь Мора, Порт Варна и Крепость Варго.

Недавно население также увеличилось в Замке Вент и Мордреде. Помимо этого развивались многочисленные деревни. Крепости орков разрастались день за днём.

Тем не менее, людям недоставало жизни в больших городах.

Требовались различные типы городов.

Существовали торговые и коммерческие города; шахтерские города; города, процветающие благодаря технологиям извлечения ресурсов из земли, а также города, преподающие магические науки.

Необходимо было основать туристические города для привлечения путешественников и поселенцев. Города могли быть не только центрами культуры и искусства.

Чтобы эффективнее управлять Королевством Арпен, было совершенно необходимо расширять направления больших городов.

В каждом малом и среднем городе находились бы лорды, которые заботились бы о внутренних делах, таких как налоги, технологии и т.д.

Крепость Варго была единственным городом, не уступающим в развитии Море.

"Популярное место, куда съезжались бы люди. Королевство Арпен является молодым государством. Сейчас лордам трудно выделить особенности своих деревень".

Великое Здание быстро заставило бы деревню вырасти до масштаба города. Хотя в них появлялось много путешественников, поэтому направленность города могла в итоге оказаться совершенно другой.

Мора развилась настолько, что создала Королевство Арпен. Сосредоточение в Море политики, экономики, торговли, культуры и технологий давало множество преимуществ.

"Я должен проложить дороги между городами".

Он решил построить 8 городов с Морой в центре.

Конечно, строительство новых городов зависело бы от рек, равнин и уже существующих деревень.

В деревнях нужно было построить необходимые здания.

Люди всё ещё испытывали нехватку полезных зданий, чтобы спокойно оставить Мору, поэтому в Королевстве Арпен должно было быть построено больше городов.

Игроки продолжали начинать игру на севере, поэтому сейчас было прекрасное время, чтобы выйти за пределы влияния Моры. Авантюристы и торговцы должны бродить повсюду без опаски.

Теперь он был уверен.

Королевство Арпен достигло своего предела развития с помощью Моры.

"Мы должны расширить Замок Ибелин на востоке. Нужно будет построить необходимые здания для облегчения жизни новичков".

Замок Ибелин находился недалеко от Гавани Крюгера.

А Гавань Крюгера находилась восточнее Равнин Рупой. Торговцы посылали туда караваны, и там было множество путешественников.

Было бы хорошо, если бы авантюристы и игроки-новички использовали Замок Ибелин в качестве основной отправной точки своей деятельности.

Это была хорошая возможность для людей расположиться где-нибудь, кроме Моры.

Виид решил инвестировать 15,84 миллионов золотых в Замок Ибелин.

Игроки почувствовали бы себя оскорбленными, если бы он инвестировал недостаточно много.

Нужны были коммерческие здания, такие как продуктовые магазины, штабы гильдий, учебные центры для рыцарей и башни магов. Нельзя было также забывать о строительстве филиала Церкви Фреи и постройке новых жилых кварталов.

К счастью, это была очень безопасная область, поэтому не было никакой необходимости строить стены вокруг старого

замка.

"Нужно исследовать территорию Гор Харсел. Для развития королевства требуется много ресурсов".

Из Замка Вент к Горам Харсел текла небольшая река.

Он решил развить деревню Иптун, расположенную на входе в эту горную область.

Были созданы здания, связанные с горной промышленностью и строительством. На реке была построена небольшая гавань. Там часто происходили вторжения монстров, поэтому он приказал воздвигнуть стены и нанять в местный гарнизон рейнджеров.

Развитие деревни Иптун и исследование Гор Харсел было бы полезно для экономической мощи Королевства Арпен.

Эта область могла предоставить значительное количество материалов.

Если бы в деревне Иптун и Горах Харсел появилось множество высокоуровневых игроков, то монстры перестали бы устраивать набеги с гор. Это оказало бы положительное влияние на безопасность Королевства Арпен.

Людям из этой области не пришлось бы возвращаться в Мору или Крепость Варго.

"Я не могу проигнорировать Долину Смерти и восточное море. Я должен превратить их в место для охоты и производства".

Мысли порочного короля!

"Если Горы Харсел станут более безопасными, я могу создать уникальный туристический город".

Конечно, при атаке монстров наступит мгновенный крах. Но если всё пройдёт хорошо, это будет огромный плюс.

Мысли Виида начали стремительно сменять друг друга.

Развитие королевства было бы невозможно без сложной макроэкономики. Виид был в своей стихии.

Экстраординарное видение и нюх!

Способность видеть и чувствовать запах денег была у него в крови.

От Королевства Арпен исходил сильный запах денег!

"Должны быть развиты несколько островов, недавно обнаруженных на востоке".

Небольшие рыбацкие деревушки недавно были найдены матросами.

После падения Империи Нифльхейм некоторые беженцы ушли в море.

Там были построены необходимые здания, судоремонтные и судостроительные заводы, а также торговые лавки.

Сейчас там были только небольшие деревушки, но из них можно было развить обширную морскую область. Если проложить торговые маршруты в Королевства Брент и Розенхейм, то от этого будут долгосрочные экономические выгоды.

"Хухуху, из-за сложных отраслей трудно развивать эти острова, но я могу создать 1-2 зоны свободной торговли".

Как на пиратских островах!

Жизнь пирата была весёлой.

Бесконечные горизонты!

В море можно было наловить огромное количество рыбы.

Также по морю пролегало множество торговых путей, поэтому грабёж торговцев был очень прибыльным бизнесом. Естественно, Виид очень хорошо знал радость от того, чтобы быть пиратом.

"Есть очень много возможностей для развития. Бесценные отрасли находятся повсюду".

Виид продолжил размышления.

Размышлять обо всём этом было по-настоящему трудно. Оглядываясь на своё прошлое, он сожалел о некоторых областях, в которые не вложил тогда капитал. Каждое утро он открывал глаза и как проклятый зарабатывал деньги. Потеряв столько потенциальных возможностей заработать деньги, он больше не мог думать о честной жизни!

Виид решил, что раньше у него была действительно неправильная жизнь.

"Я должен пустить слух о 10 лучших достопримечательностях Королевства Арпен. А также о местах паломничества Культа Травяной Каши".

Он также решил тайно провести переговоры с Манауэ по поводу открытия магазинов с завышенными ценами!

"Трудно заботиться о мире, если Мора не будет в безопасности. Необходимо тратить деньги на королевство, чтобы оно не рухнуло. Зарабатывать деньги очень трудно, поэтому я должен получать налоги".

Культ Травяной Каши поднимался каждый раз, когда Королевству Арпен угрожала опасность.

Когда Виид сконцентрировался на внутренних делах, его язык начал медленно выползать изо рта.

Он уже чувствовал сладкий вкус денег.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Приключения Гильдии Алых Крыльев в прямом эфире!

Из-за войны интерес телезрителей упал, но рейтинги всё ещё достигали 23%.

- Одно из священных обязательств гигантов состоит в том, чтобы поддерживать весь мир. Люди, вы действительно готовы умереть?

В группе Тероса осталось только 10 человек. У них были

средства для найма наёмников НПС, но почти ни один из них не пережил похода.

Люди, переполненные адреналином, бездумно шли на смерть.

Борьба Гильдии Алых Крыльев в подземелье была очень популярной программой в прямом эфире. И наконец, они встретили спящего гиганта.

Терос кивнул.

"Я готов к смерти. Я неоднократно рисковал жизнью, чтобы добраться сюда".

- Превосходно. Вы обладаете достаточной храбростью, чтобы преодолеть свой страх. Люди, а хватит ли у вас храбрости для того, чтобы исправить несправедливость, несмотря на то, что вашим жизням будет грозить опасность?

"Что за..."

Гейл поймал взгляд Марко.

Гейл: Я думал, это уже конец...

Марко: Нам нужно отказаться. Наша сила уже на исходе.

Сложность S-класса была самой высокой в классификации квестов.

Они бродили по всему миру и, наконец, прибыли в последнее подземелье. Их товарищи — Пулайн и Бастен — были принесены в жертву ради достижения этой точки.

Зайти так далеко в квесте S-класса уже было большим успехом. Только Бог Войны Виид мог бы преуспеть в подобном неожиданном квесте.

Но теперь гигант давал им другой квест.

Терос на мгновение задумался, прежде чем повернуть голову к своим товарищам.

Терос: Мы не можем просто развернуться и уйти.

Психея: Это не то, что я хотела услышать. Мы уже сделали достаточно.

Гейл: Капитан, давайте бросим всё это. Наших сил не хватит, чтобы справиться.

Терос: Но разве мы не потеряем слишком много? Квест был довольно трудным, а мы так ничего и не получили. Разве мы не хотели снова стать известными и уважаемыми всем континентом? Разве мы не должны показать им нашу мощь? Если мы отступим, то в памяти людей навсегда останутся лишь глупые вещи, которые мы сделали.

Мако: Капитан...

Терос: Слова гиганта имеют смысл. Мы отличаемся от тех, кем были в прошлом. Нам дана только одна жизнь, и мы должны использовать её по полной. Я буду жалеть всю жизнь, если мы не пройдём до конца.

После слов Тероса его товарищи больше не спорили.

Квест есть квест. Более высокая награда давалась за более трудные задания, такие как это.

Новички хотели от квестов денег, экипировку, славу и более высокие характеристики. Конечно, квесты, требующие путешествия в дальние области, занимали больше времени.

По здравому смыслу, цепочки квестов были более желанны.

Прославленные квестовые предметы могли быть проданы за большую цену.

Этот квест отличался от приключений и квестов, полученных Гильдией Алых Крыльев в прошлом.

Они не знали, куда им предстоит отправиться дальше, и что им делать в опасной ситуации. У них имелся шанс на успех, но было более вероятно, что они потерпят неудачу.

Гейл: Это не такое уж и грандиозное приключение, поэтому

давайте сделаем это. Так или иначе, у нас есть только одна жизнь, поэтому не стоит колебаться.

Марко: Давайте не будем ни о чём сожалеть и согласимся на него.

Тогда Терос сказал гиганту.

"У нас хватит храбрости".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Грубые как песок Воины Пугнак, я приветствую вас".

"Прошло много времени с тех пор, как исчезла Империя Палос. Воины Пугнак признают, что вы находитесь на пути спасителя".

"Выйдите из Пустыни Спокойствия невредимыми, и тогда племена пустыни не смогут проигнорировать вашу благородную доблесть".

Унринг, Бен и Эликс из Тени Земли должны были добиться уважения племён пустыни. Тень Земли выполняла задание, связанное с квестом Императора Пустыни.

"Это намного более полезно, чем работа, связанная с Церковью Эмбиню".

"Удачно, что они не забыли прошлое".

"Хорошо, что здесь нет неопределенности".

На этот раз они не беспокоились, соглашаясь на квест.

Лучшая группа авантюристов в Королевской Дороге!

Однако они потратили впустую много драгоценного времени, выполняя необычное приключение. Они постоянно волновались из-за незнания того, к чему приведёт их приключение.

У так называемых континентальных квестов мог быть различный финал в зависимости от победы добра или зла. Типичным примером была проснувшаяся ранее Церковь Эмбиню!

На этот раз они ожидали хороших результатов от квеста Императора Пустыни.

Восстановление власти Императора Пустыни в суровой и безлюдной пустыне! Воин пустыни мог стать наследником Виида.

В середине квеста Унринг стал беспокоиться.

"А что, если наследник Императора Пустыни окажется плохим человеком?"

"Что ты имеешь в виду?"

"Например, что, если после пустыни он пойдёт завоевывать Центральный Континент? Это может быть его судьбой, как потомка Великого Императора".

"Это имеет смысл".

Тень Земли начала волноваться. И через 10 минут они приняли решение.

"После южной пустыни они вторгнутся в княжества и зоны свободной торговли. Это территории Империи Хэйвен, поэтому мы не должны принимать в этом участие".

"Точно, Гильдия Гермес позаботиться об этих парнях".

"Но ты посмотри на этих грязных ублюдков".

"Что те, что эти — все они одинаковы".

Авантюристы не всегда действовали независимо, и некоторые присоединялись к престижным гильдиям.

На Версальском Континенте было много известных авантюристов, связанных с Гильдией Гермес. Они получали от гильдии информацию о квестах и даже пользовались их поддержкой. Это также давало им исключительные права на раскопку сокровищ в определенных местах.

Престижные гильдии даже заранее сообщали об уникальных сокровищах и квестах на своих территориях. Если приключение

завершалось успехом, авантюристы должны были отдать половину прибыли от раскопок владельцам территории.

Только тогда они смогли бы и дальше пользоваться общественной информацией или брать новые квесты. Авантюристы были беспомощны против специализированных членов гильдий.

Престижные гильдии уважали Виида достаточно, чтобы не связываться с ним.

Но другие свободные авантюристы боролись за свои права и переносили бесчисленные трудности. Гильдия Гермес была так же плоха, как и другие престижные гильдии, но после того, как основали Империю Хэйвен, ситуация стала хуже.

Официальная политика Гильдии Гермес по отношению к авантюристам изменилась. Лафей и лидеры понимали, что действия авантюристов приносят пользу Империи Хэйвен.

Но мнение лордов, управляющих территориями, отличалось. Если на подвластной им земле были скрыты сокровища или находились замечательные охотничьи угодья, то они начисляли плату за использование.

Каждый авантюрист должен был заплатить лордам значительный налог.

Авантюристам, которые добились успеха на их территориях и не заплатили значительную долю прибыли, угрожали вооруженные силы. Вот почему авантюристов было гораздо меньше по сравнению с другими профессиями.

Тень Земли решила продолжать квест, не беспокоясь о последствиях.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Виид ждал и наблюдал за развитием ситуации в Королевстве Арпен после его вмешательства.

"Мне остаётся только надеяться, что всё сработает".

Инвестиции в размере 70 миллионов золотых.

Он поместил 4,93 миллиона золотых, полученных от продажи трофеев, в казну.

Дзынь!

Король Виид инвестировал своё личное состояние в королевство.

Продвижение своей страны и своего народа — достойное качество для дворянина. Благородный король совершил очень хорошее дело.

Безопасность Моры и её окрестностей увеличивается на 3.

Честь увеличивается на 1.

Слава увеличивается на 493.

Вы получили титул 'Благороднейший из Королей'.

Королю очень трудно заслужить уважение людей.

Чтобы поддерживать долгосрочную лояльность жителей, требуются высокая степень безопасности, экономическое развитие и развитое производство.

Активное принятие мер по поддержанию стабильной жизни народа или личное командование солдатами на войне могут принести королю благородный титул.

Слава и близость с жителями способствуют тому, чтобы лояльность оставалась на высоте.

Это нелегко, так как жители сваливают всю ответственность за любые неприятности на правителя.

Но если в королевстве происходят хорошие вещи, то репутация короля резко увеличивается.

"Плак-плак!"

Он отдал свои личные деньги на развитие королевства.

Он оторвал эти деньги буквально от сердца!

"Очередной бесполезный титул. Это действительно невыносимо".

Виид продолжал верить в светлое будущее.

"В настоящий момент я остановил вторжение Империи Хэйвен. У меня появилось большое преимущество, даже если позже они снова решат нас завоевать. До тех пор я буду старательно трудиться, чтобы собрать больше налогов".

Инвестиции были сделаны с расчётом на их возвращение в большем объёме!

Это можно было назвать основной причиной инвестиций в современном мире. Можно было легко вложить капитал в несколько областей. Но в итоге не все инвестируемые деньги могли быть возвращены.

После вмешательства во внутренние дела, Виид вместе с Союн покинул замок.

"С этого времени у меня будет много работы".

Охота, обычные квесты и ваяние! Он не мог забыть о прокачке своих собственных возможностей.

Золотой Век, когда он основал Империю Палос, прошёл, и реальность была таковой, что его уровень был ниже, чем у большинства членов Гильдии Гермес. Но у него были высокие характеристики и новое умение, поэтому он имел большие шансы. Если он поднимет Ваяние Времени ещё на несколько уровней, то для него откроется новый мир.

"Пойдём".

"Хорошо".

Виид проходил вместе с Союн подземелья и вырезал

скульптуры.

Он начал с подземелий около Моры. Благодаря форумам Королевской Дороги и Тёмных Геймеров, он обладал информацией о чрезвычайно опасных подземельях.

Дикие земли пелков.

Передвижение по ночам очень опасно.

Охотьтесь на пелков, выбирающихся из-под земли.

Разберитесь с этими существами и войдите в подземелье через нору в земле. В подземелье вход и выход один и тот же.

Если истребить пелков, можно получить камни маны. Свежие рога, кожа и зубы пелков могут быть проданы по высоким ценам в качестве сырья для заклинаний магии огня.

Рекомендуемый уровень для охоты: 440.

"Мы должны справиться".

"Уничтожим их побыстрее".

"Кожа, рога и зубы могут быть дорого проданы... Но я не стану их продавать, а использую для создания скульптур".

Виид и Союн прошли подземелье в Диких землях пелков.

Даже если его уровень был ниже, чем рекомендуемый уровень для охоты, Виид мог справиться. Его реальные боевые способности были превосходны, поэтому он мог преодолевать любые бедственные ситуации.

Уровень Союн также был высок и подходил для этого охотничьего угодья.

Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока, вызываю Лорда Вампиров Торидо!"

"Вы звали, Хозяин".

"Криворукие ублюдки! Раз уж вы появились, то докажите свою полезность".

"Понятно".

Ван Хок и Торидо были надежны и значительно помогали в охоте.

Без этих двоих охота была бы более раздражающей. Долгое время ждать восстановления после борьбы с монстрами было невыносимо.

Виид сократил свои перерывы во время охоты. И во время перерывов он постоянно ваял!

Вот почему иметь Ван Хока и Торидо на охоте было хорошо во многих отношениях.

У Ван Хока, как у Рыцаря Смерти, было высокое здоровье и хорошие атакующие навыки. Торидо был полезен тем, что мог использовать свои навыки вампира, чтобы промывать мозги монстрам с низким интеллектом.

И он даже великодушно призывал оживлённые скульптуры, когда монстры становились слишком сложными.

"Призыв Скульптуры!"

Бахаморг, Жёлтый, Золотой Человек, Севиль и Цербер призывались по мере необходимости.

"Уммоооооо".

"Здесь трудно охотится, поэтому не жалуйся. Сокруши их!"

Жёлтый требовал от 2 медных до 5 серебряных монет, и был лучшим против боссов.

Что касается священников — он арендовал их из Церкви Фреи и Церкви Лю.

Альверон был бесценным кадром, но требовал большого количества очком вклада. Однако обычные старшие священники

тоже многое умели, и к тому же были не настолько дорогими.

После охоты с Виидом священники становились сильнее, и это было хорошим подспорьем церкви. Если Виид возвращал набравшихся опыта священников, он мог возвратить некоторое количество очков вклада.

Как король Королевства Арпен, он должен был время от времени способствовать развитию религиозных орденов. Каждый раз, когда король делал пожертвования, его вклад немного увеличивался.

Когда вклад накапливался достаточно хорошо, вера жителей Королевства Арпен к данной религии повышалась!

Для каждой охоты Виид нанимал по 2-3 священника.

"Б-боже! Вот это сложность..."

"У-угх!"

Священники, которые каким-то образом переживали подобную скорость охоты, становились более сильными.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 7: Вербовка

Виид нечасто звал на помощь Пейла, Ирен, Ромуну и других своих товарищей. Они не походили на Виида, и им было трудно уделять большую часть дня Королевской Дороге.

Кроме того, Виид охотился очень интенсивно, и при необходимости ему нужно было быстро передвигаться от одного охотничьего угодья к другому.

После убийства очередного монстра-босса подземелья, он немедленно шёл охотиться куда-нибудь в другое место.

Если бы в его группе было много людей, это стало бы более затруднительно.

Кроме того, сначала ему пришлось бы уговорить своих товарищей пойти на подобную многострадальную охоту.

Пейл с восхищением схватил руки Виида.

"Серьёзно? Спасибо, Виид-ним!"

"Вы уже достаточно много боролись, поэтому в данный момент отдыхайте".

"Я чувствовал, будто падаю в длинный тёмный тоннель прямо к основанию ада. Я не забуду вашу заботу и внимание".

"Я забыл, что лучник — очень полезная профессия для охоты".

"....."

"Я хорошенько использую твои таланты позднее. Мейлон-ним, вы не против?"

"Конечно, нет. Пейл-ним, свяжитесь со мной, когда возвратитесь".

"Кха-кха!"

Мейлон безжалостно отдала ему Пейла.

Остальные участники группы охотно согласились с этим.

У Виида снова состоялся неловкий разговор с Хварен.

В Королевской Дороге они были друзьями, но она открыла ему своё сердце. Но это чувство умерло, когда она узнала, что он живёт по соседству с Союн.

Хварен обладала спокойным характером и не собиралась ссориться с другой девушкой.

"Союн? Что ж, разве Виид-ним не привлекателен? Именно его очарование и привлекло меня".

"Это точно".

Союн кивнула ей, будто это было естественно.

"Но я не сдамся. Он сам возвратится ко мне".

"Я... не отпущу".

Пейл и Зефи были неспособны вмешаться в разговор девушек.

"Миру приходит конец".

"Возможно, это уже ад".

"Но Виида-нима провозгласили хорошим и мудрым королём..."

"Я уверен, что это — самое основание ада".

Манауэ также находился здесь со своей девушкой Гамонг.

У Манауэ был довольно дорогой ассортимент, в то время как Гамонг продавала товары по более низкой цене. Ходили слухи, что Манауэ был безжалостным к конкурентам, но его девушка была торговцем.

Действия Виида на территории Королевства Арпен приводили к увеличению обмена информацией среди игроков. На форумах появлялось информационных сообщений о севере, местоположении подземелий и исследовании местности.

Вииду нужны были подземелья, обнаруженные впервые, чтобы получать двойной опыт! Это было важно для быстрого роста, но были и свои недостатки.

Быстрое повышение опыта не увеличивало также быстро мастерство боевых навыков. У Виида было много навыков, включая мастерство владения мечом, которые нужно было качать.

Если бы во время охоты он не использовал Разрушение Скульптуры, то он был бы намного слабее, чем Союн.

"В-Виид-ним".

"Виид-ним пришёл в это подземелье!"

"Куаааак!"

Подземелье состояло из нескольких этажей с самыми слабыми монстрами у входа и на 1-м этаже. Поэтому здесь находилось множество игроков.

Мигрировавшие на север высокоуровневые игроки.

Люди, которые замечали охоту Виида, становились похожи на фан-клуб какой-нибудь знаменитости.

Конечно, Виид мог изменить свою внешность с помощью Скульптурной Трансформации, но это значило, что он не смог бы создавать скульптуры во время перерывов. Это стало ещё труднее после использования Божественных Доспехов Рыцаря, Ван Хока, Торидо и Жёлтого.

Виид смотрел на скопления людей хмурым взглядом.

"Быть знаменитостью утомительно. Мои особенности характера и внешний вид привлекают людей, подобно очаровывающему заклинанию".

"....."

Он фактически наслаждался своим уровнем!

Из-за уровня других игроков, они не вмешивались в охоту. Было чрезвычайно трудно найти кого-нибудь, кто смог бы не отставать от темпа Виида и Союн.

"Извините меня, это может быть невежливо, но Виид-ним, вы лучший скульптор на континенте. Мне нужен подарок для моей жены и дочки..."

Один из высокоуровневых игроков подошёл к нему с просьбой. Всё его тело было покрыто экипировкой, сделанной из уникальных материалов, повышающих святую магию.

"Пожалуйста, если я отдам вам эти крылатые ботинки, вы сможете изготовить для меня скульптуру?"

Нажива!

"Вы пришли в правильное место".

Высокоуровневые игроки, находящиеся рядом, мечтали о скульптурах.

Скульптуры, создаваемые Виидом для поднятия профессионального мастерства, позже могли быть проданы через Манауэ. У него была очень высокая популярность в качестве скульптора, поэтому он легко избавлялся от своих произведений.

Но индивидуальные заказы означали, что он мог продавать их по завышенной стоимости.

"Разве вам не нужен лучший материал? Я не делаю дешёвых работ".

"Да, конечно".

"Размер такой маленький, потому что это сложная работа..."

"Я понимаю".

"Хмм хмм, качественная обтёска и шлифовка скульптуры потребуют дополнительной платы".

"Пожалуйста, позаботьтесь об этом".

После каждой фразы он ужасно увеличивал стоимость!

"Но у меня больше нет золота".

"Что ж, это печально, но стоимости ваших наплечников вполне должно хватить..."

Виид нашёл дополнительный источник дохода благодаря своим скульптурам.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Мятежники, несущиеся по Империи Хэйвен!

- Освободительный Фронт Каламора.

- Герои Туллена.

- Остатки жителей Королевства Айдерн.

- Дворяне Нортона.

- Армия сопротивления Реки Лука.

Начиная с этого дня, беспорядки в Империи Хэйвен начали выходить из-под контроля.

"Им предоставили неплохую возможность. И они распространяются быстрее, чем я думал... Но, несмотря на это, они не смогут преодолеть нашу мощь".

Лафей отдал приказ Имперской армии.

"Пошлите войска во все крупные города и крепости, чтобы быстро подавить появляющихся мятежников".

Игроки Гильдии Гермес находились в состоянии повышенной боевой готовности. Войска отправились к географически важным крепостям соседних регионов для подавления восстаний.

Жители Центрального Континента, проигравшие Империи

Хэйвен! В прошлом континент был поделён между престижными гильдиями, поэтому они всё ещё могли иметь преимущества, даже если их мощь уже не была так сильна.

Небольшие восстания повстанцев из числа жителей были быстро сметены игроками Гильдии Гермес. Но сражения происходили повсюду, включая предместья городов, равнины, рыночные площади и правительственные учреждения.

"В городе серьёзные пожары".

"Чёрт! Мы зря привлекли магов".

"Огонь продолжает распространяться по деревянным постройкам. Ветер разносит его повсюду".

"Мы должны покинуть город. Если он станет кучей пепла, то не сможет быть использован в качестве базы повстанцев".

Город Пейтес, обладающий долгой историей, исчез под огнём во время борьбы с мятежниками.

Ранее он был захвачен Церковью Эмбиню, но потом начал процветать благодаря приключениям Виида. Однако теперь его история почила под пеплом.

"Вы слышали? Имперская армия подожгла город, чтобы сжечь нас дотла".

"Дети и взрослые — все сгорели".

"Безжалостные ублюдки. Эти парни — само зло".

Слухи распространились по Империи Хэйвен словно пожар.

Это было естественно, ведь жителям оккупированных территорий уже давно не нравилась Империя Хэйвен. Из-за безжалостной эксплуатации и высоких налогов, на оккупированных территориях продолжали подниматься мятежи.

Лафей внимательно следил за ситуацией и начал беспокоиться, поскольку его опасения становились реальностью.

"Конница, штурмуйте город".

"Сметите мятежников до вечера, а затем переходите к следующей области".

Тем не менее, вооруженные силы Империи Хэйвен были сильны. Они держали крупные города и крепости и уничтожали местных мятежников. Мятежники проигрывали элитным войскам Империи Хэйвен.

"Помогите нам. Если вы потеряли всё, то боритесь против Империи Хэйвен".

"Осталось не там много времени. Теперь мечта о возрождении Королевства Нест исчезла".

Силы сопротивления и обычные игроки, получившие квесты, терпели поражения перед силой Империи Хэйвен.

"Мы не пойдём против них..."

"Гильдия Гермес ужасно сильна. Я сыт этим по горло, до тошноты".

Отчаянные игроки Центрального Континента были быстро мобилизованы.

Но дела в различных частях империи не шли так, как задумал Лафей.

Несмотря на огромное производство Империей Хэйвен зерна, было несколько областей, в которых жители голодали. Бесперебойная поставка сельскохозяйственной продукции в некоторые регионы была невозможна из-за мятежников и бандитов.

Армия Империи Хэйвен обеспечивала поставки продовольствия тем областям.

"Продовольственная помощь? В денежном эквиваленте это будет стоить более 1 миллиона золотых..."

"Лорд-ним, что мы должны делать? У нас есть голодные жители, которые ждут помощи".

"Вы ещё спрашиваете? Сохраните еду на складах. Позже, когда будет нехватка продовольствия, мы сможем продать её по более высокой цене. И приставьте к складам охрану".

"Есть!"

Лорды заботились только о себе, вместо того чтобы поддерживать жителей. Это было неофициальное решение, но им изначально не требовалось делать города и деревни богатыми и сильными.

На то, чтобы разработать технологию или расширить коммерческую политику требовалось много времени.

Лорды Центрального Континента предпочитали получать большую выгоду на войне. Они держали жителей в узде, а также контролировали и подкупали охранников. Они считали, что лучший способ держать под контролем свою территорию — это добиваться на ней военных успехов.

Снизьте налоги и улучшите благосостояние людей.

Если лорды улучшат качество жизни жителей, то восстания перестанут происходить.

Поскольку это было частью задумки Лафея по послевоенному восстановлению, он объявил о плане по восстановлению экономики и поддержке коммерции в оккупированных областях.

Он стал способствовать развитию магических исследований, технического прогресса, дорожного строительства, а также реконструкции и восстановлению городских достопримечательностей.

Была потрачена астрономическая сумма денег Центрального Континента. Более одной трети казны Империи Хэйвен пустили на инвестиции.

Если экономика и образ жизни на Центральном Континенте улучшатся, то у мятежников и остальных людей не будет никаких причин уезжать на север. И через какое-то время северные игроки сами начнут переезжать на Центральный Континент.

Игра в экономическую политику!

Снижение налогов сплотило бы игроков и жителей, а также снизило бы стоимость товаров по всей империи.

Однако некоторые лорды явно не хотели принимать подобные перемены.

От снижения налогов, снижался и их доход. Поэтому у них не было никакого желания подчиняться этому приказу. Они думали только о себе, даже когда в их регионах появлялись мятежники.

Мятежники являлись хорошей возможностью для обучения солдат. Если одерживалась полная победа, то безопасность улучшалась.

Но это было только в победившей области, поскольку у смежных областей была своя безопасность, и она могла продолжать ухудшаться.

Из-за некоторых лордов восстание могло разрастись и обратиться к центру. Как только мятежники грабили караваны с экипировкой и снабжением, они уходили в горы, где на их подавление уходило много времени.

В случае если их не удавалось полностью подавить, это оказывало отрицательное воздействие на мир и безопасность, а также различными способами подрывало вооруженные силы.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Лафей начал тайную операцию против Королевства Арпен.

"Империя Хэйвен понесла урон, поэтому необходимо проучить Королевство Арпен. Текущая ситуация, возможно, кажется спокойной, но мы покажем им различие, как только завоюем их".

Лафею сообщили о факте того, что Виид вкладывает капитал в развитие нескольких городов в Королевстве Арпен. Он решил разобраться с этой ситуацией.

Хоть Виид и был простым авантюристом, это не означало, что у него не были талантов к управлению.

История человека, успешно отстроившего Мору с нуля, говорила сама за себя.

Им должны были быть продемонстрированы хорошее планирование и политическая сила. Это невозможно было списать лишь на совпадение или удачу.

"Мы должны вложить капитал в оккупированные территории севера. Если развиваться быстрее, чем Королевство Арпен, то жители могут перейти к нам".

Империя Хэйвен завоевала четверть севера.

Королевству Арпен всё ещё недоставало многих вещей. Если Империя Хэйвен разовьёт свои города, то численность населения увеличится. Жители НПС и даже игроки хотели жить в хорошем месте.

"Четверть севера. Это будет блестящая тропинка к завоеванию континента".

Если бы оккупированные территории Империи Хэйвен стали великолепно развиваться, то в будущем это привело бы к падению Королевства Арпен.

Губернатор создавал бы самые прекрасные здания и сделал бы города свободной торговли.

У севера было много преимуществ перед Центральным Континентом.

Эта земля была обширна и плодородна для выращивания зерна, а также здесь было много возможностей для подготовки шахт к эксплуатации. Если бы они увеличили население оккупированных территорий, то смогли бы расширить производство, что предоставило бы огромные источники доходов.

Торговля между Центральным и Северным континентами была бы взаимовыгодной.

Его первоначальным планом была реконструкция после разрушения севера, но изменение того плана было неплохой идеей.

"Поедание готового рисового пирога. Если все пройдёт успешно, это может привести к лучшему результату".

В будущем север сыграл бы большую роль для Империи Хэйвен.

"Северные лордам должно быть оказано больше поддержки. В будущем лордам будут вручены новые города и земли".

Права на управление были бы розданы членам Гильдии Гермес, которые развивали эту землю.

На Версальском Континенте было невероятное количество лордов. После выслушивания северного плана развития Лафея многие фонды были розданы лордам.

Лафей не думал о физической конкуренции с Виидом.

У Гильдии Гермес было много мечей, которые она могла использовать. И самый мощный меч, под именем Бадырей, был уже готов.

Однако было довольно забавно конкурировать с Виидом, когда это касалось развития королевства. Королевство Арпен, которое Виид мучительно создавал, оказалось бы стёрто.

"Этого будет недостаточно. Но будет довольно хорошо победить его, втоптав в грязь".

Лафей чувствовал себя достаточно умным после того, как предпочёл выбрать эту стратегию. Коварные уловки иногда могли приводить к лучшим результатам.

Чтобы нарисовать большую картину, нужно было окинуть взглядом весь пейзаж.

Он отправил вызов Стиру, отвечающему за агентурную сеть Гильдии Гермес.

"Стир-ним".

"Слушаю".

"Сколько твоих людей работает на севере?"

"Хестигер появился в войне довольно неожиданно... Потери были большими, так что приблизительно 1,000 человек".

"Хорошо. Даже если они кажутся бесполезными, они могут сыграть значительную роль в решающий день".

"Я тоже так считаю".

Несмотря на мятежников, глаза Гильдии Гермес не отвернулись от севера. Даже предатели, находящиеся на севере, могли ослабить его.

У Лафея было несколько схем последней войны, которые не смогли выполниться должным образом из-за быстрого поражения. Он не ожидал появления Хестигера и разрушения Дворца Земли.

"Как насчёт убийства Виида?"

"Довольно трудно отследить его для убийства. Он двигается настолько быстро, что трудно разыскать его по следам".

"Я слышал рассказы, что он летает на вивернах. А что насчёт того, чтобы поймать его, когда он войдёт в подземелье?"

"Его скорость в подземелье быстрее. И он проходит популярные подземелья севера, поэтому там много игроков..."

"Если появятся слухи о том, что Гильдия Гермес пытается его убить, мы будем высмеяны. Не действуйте у всех на виду. Рано или поздно шанс появится. Сделайте это тайно".

"Нам нужно подготовить подкрепление командам убийц".

Они хотели вмешаться и ослабить Виида.

Была большая вероятность того, что Виид усердно качает мастерство ваяния и другие производственные навыки. Даже одна единственная смерть вызвала бы огромную потерю в профессиональном мастерстве.

Причина беспокойства Гильдии Гермес была в финальной технике ваяния. Виид, очевидно, приобрел какое-то новое умение,

но по каким-то причинам не использовал его в войне.

В следующей войне Виид, вероятно, использует его против Бадырея, поэтому они хотели заранее выяснить возможности этого умения.

'Затруднительно и неудобно. Будет нетрудно справиться с ним, если мы будем знать об этом умении заранее. Возможно, это сложное умение, которое вызывает сконцентрированную атаку, убивающую другого человека. Но 1 человек не может изменить всю войну'.

Лафей спросил о другом своём распоряжении.

"Вы разузнали о товарищах Виида?"

"Конечно. У него есть товарищи, с которыми он охотился с первых дней, ещё будучи новичком, а также есть эти 500 Рыцарей Муксабаля".

"Я знаю, что среди них есть несколько знаменитостей..."

"Мейлон. Ведущая ток-шоу о Версальском Континенте. Но она не участвовала в войне. Как сотрудник телеканала, она должна казаться беспристрастной. И ещё один игрок под именем Хварен. Певица мисс Юнг Хио-Рин. Знаменитость, популярная в реальности, и к тому же у неё много поклонников в Королевской Дороге".

Хварен постоянно танцевала на главной площади Моры.

Блестящие движения, наполненные светом, огнём, водными брызгами или ледяными узорами, походили на сольный концерт.

Естественно, у неё была взрывная популярность!

В большинстве случаев на сцене выступало несколько певцов. Но ни один из них не мог сравниться с движениями Хварен.

"Она тесно связана с Виидом?"

"Значительно. Она помогает ему каждый раз, когда происходит приключение или война".

"Склонение её на нашу сторону абсолютно невозможно?"

"Ну..."

Популярные знаменитости являлись товарищами Виида.

Но человеческой жадности никогда не было конца. Даже близкий друг предаст, если будет предложена достойная цена. Особенно с таким человеком как Виид, который отбрасывал большую тень.

Несомненно, у него имелись товарищи, ревнующие к славе и успехам Виида.

Они повернутся к Виду спиной, если Гильдия Гермес предложит вознаграждение.

"Его товарищи и Рыцари Муксабаля. Я думаю, завербовать некоторых из них вполне возможно. Я свяжусь с ними. До какой степени я могу их соблазнять?"

"Положение лорда на одной из оккупированных территорий и 1 год финансовой поддержки. Рыцари Муксабаля добиваются силы, поэтому предлагай им навыки и привилегии наёмников. Остаются Мейлон и Хварен? Предложи им положение лорда в любой области Центрального Континента, которую они пожелают. Это стоит того".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Виид погрузился в себя, охотясь в Королевстве Арпен.

"Здесь действительно бедно. Нет никаких известных особенностей, а у жителей нет хорошей карьеры. Здесь трудно даже найти продуктовый магазин".

Кроме Моры и нескольких деревень, северо-западные границы были абсолютно нетронуты человеческими руками.

Здесь были бесконечные дремучие леса, широкие поля и болота, в которых утопали лодыжки.

Тысячи коз и бизонов жили близ рек.

Иногда можно было заметить торговцев, двигающихся с повозками, охраняемыми наёмниками. Также здесь были авантюристы, быстро передвигающиеся верхом.

"Так легко перемещаться на вивернах".

На севере было слишком много необработанных участков земли.

Население деревень не увеличивалось из-за отсутствия дорог и переполненных монстрами и животными областей.

Несмотря на уровень стабильности Королевства Арпен, оно было ограничено большими городами, замками и Крепостью Варго. Пограничным деревням королевства угрожали вторжения монстров.

"Сплотимся, чтобы заблокировать их. Мы должны просто продержаться до утра!"

"Наёмник-ним, если вы не убежите, я дам вам награду".

Игроки и проходящие путешественники помогали защищать деревни.

Если деревня находилась в опасности, игрокам давался квест на её спасение. Торговцы нанимали игроков и наёмников для охраны своих товаров на торговых маршрутах.

Королевство Арпен, основанное Виидом, росло вместе с игроками.

Игроки существовали в гармонии с ним!

Север отличался от Гильдии Гермес, которая угнетала на Центральном Континенте слабых.

Торговцы, авантюристы, ремесленники, художники и прочие сами решали свои судьбы и бросали вызов своим мечтам.

У Виида была надежда, что Королевство Арпен сможет развиться.

"Лучше купить эту землю прежде, чем будет слишком поздно.

Магазины должны будут платить месячную арендную плату, а я смогу продавать и избавляться от трофеев по более низкой цене".

Даже пограничные деревни в будущем, вероятно, развились бы.

Деревни постепенно расширялись, чтобы противостоять вторжению монстров.

Люди заботились об областях, заполненных зерном, картофелем и бататами.

Нахождение деревни, с серебряным или даже золотым рудником, было удивительным везением.

Эта территория находится вне Королевства Арпен.

Местные жители завидуют достижениям в области культуры, а также свободной жизни людей, живущих в Королевстве Арпен.

Многие территории в отдаленных регионах были потеряны, но Виид не волновался об этом.

"Небольшие деревни позже возвратятся. Как только они это сделают, некоторое время они будут подвергнуты высоким налогам!"

Виид устроил путешествие по отдаленным районам вместе с Союн.

Он полетел на Виверне-3 и к середине ночи стоял на вершине заснеженных гор.

Луна и звёзды светили им сверху, а Виварна-3 кувыркалась неподалёку в снегу.

Союн была единственным человеком поблизости, а атмосфера была наполнена искренностью.

"На этот раз я создам прекрасную скульптуру. В этом случае я прокачаю ваяние и подниму Ваяние Времени... Уммм!"

Он был переполнен огромным количеством эгоизма.

"Давай посмотрим, мы около древней деревни, занимающейся горной промышленностью. После падения Империи Нифльхейм шахта была закрыта, и сейчас здесь добывают только медную руду. Медь не стоит больших денег, но это тоже неплохо. Кроме того, благодаря медной руде, её посещают торговцы, тем самым развивая эту область".

Виид исследовал карты из исторических книг об Империи Нифльхейм.

"Создать скульптуру в подобном месте... Да, поставлю здесь что-нибудь простое. Шахтёров!"

Он решил не использовать Нож Скульптора для вырезания деревьев или скал. Материалам, которые он мог использовать, не было предела.

Снег красил пейзаж, а гномы и люди в деревне использовали для своих скульптур медь.

Среди гномов тяжёлой работой не пренебрегали даже женщины и маленькие дети.

Первоначально это была карликовая деревня с горной промышленностью. Гномы любили проживать около шахт. Гномов можно было назвать продвинутой рабочей силой.

Виид решил создать произведение искусства, основанное на реалистичности.

Небо было пасмурным, и дул прохладный ветер, но он начал доставать куски меди для создания скульптуры.

"В конце концов, для ваяния необходим тяжёлый труд".

Скульптор отличался от утончённых и благородных художников. Скульптор должен был работать в поте лица, создавая трёхмерное произведение.

Союн, Жёлтый и Золотой Человек ели варёный картофель и бататы в сторонке. Они также жарили конину на вершине скалы для Виверны-3.

"Нельзя совершить ни единой ошибки".

Виид расплавил медь и вылил её в форму.

Стандартная работа кузнеца!

Это было подобно выпеканию печенья. В прошлом он использовал его для вырезания простых форм.

Формы требовались для придания структуры. Многие современные здания были созданы с помощью цементных заливок. Соединения и швы выдавали следы цемента. Это показывало природу здания, и этот стиль был очень распространён.

Поэтому у скульптур были различные свойства в зависимости от материала. Структура и форма были важны.

"Облик шахтёров... Идеально!"

Виид создал стандартное одеяние шахтеров.

Скульптура из меди, изображающая шахтеров в расцвете лет, была закончена.

Конечно, Виид объединил его второстепенное умение кузнеца с ваянием, чтобы создать захватывающую дух скульптуру.

- Угх, эта скульптура...

- Мне нужно пройти длинный путь. Я выдвигаюсь.

Уникальные свойства скульптора создали детальное и уникальное произведение, о котором кузнецы могли только мечтать.

"Фактически, кузнецы уделяют больше внимания материалу. Медь — низкокачественный материал, поэтому они никогда не придавают ему большого значения".

Виид закончил работу на рассвете.

Пожалуйста, дайте имя новой скульптуре.

"Шахтеры, работающие круглосуточно".

Конечно, они никогда не должны были делать перерывов. Для дальнейшего процветания Королевства Арпен и достойной пенсии Виида!

Шахтеры, работающие круглосуточно, правильно?

"Я уверен".

Скульптура-Шедевр! Скульптура 'Шахтёры, работающие круглосуточно' была закончена.

Величественная скульптура, созданная скульптором Виидом, который является королём Королевства Арпен и блуждает по континенту, изучая силу природы и времени.

Скульптура шахтёров в полный рост, созданная путём плавления меди, была закончена с минимальным количеством действий.

При создании формы, плавке компонентов, их заливке и её шлифовке, не использовалось никаких лишних шагов.

Скульптор Виид обладает прекрасными навыками во многих областях.

Маленькие глаза и нос картошкой. Пузо и кирка, закинутая на плечо, производят впечатление опытного шахтёра.

Эта скульптура станет символом горнодобывающей деревни Каирака.

Художественная ценность: 3,749.
Специальные Свойства: Скульптура 'Шахтеры, работающие круглосуточно' увеличит скорость восстановления выносливости на 24% в течение суток.

Уровень навыков горной промышленности увеличится на 2.

Удача повысится на 68.

Упорство повысится на 43.

Вероятность нахождения редких полезных ископаемых увеличится.

Текущее количество созданных шедевров: 27.

Скульптурное Мастерство улучшилось.

Кузнечное дело улучшилось.

Ремесло улучшилось.

Слава увеличивается на 121.

Упорство увеличивается на 2.

Сила увеличивается на 1.

Проницательность увеличивается на 1.

Мастерство Ваяния Времени улучшилось.

Благодаря созданию скульптуры-шедевра, все характеристики дополнительно увеличиваются на 3.

Лояльность жителей горнодобывающей деревни Каирака увеличивается.

Жители будут чувствовать благодарность к Королю, лично создавшему скульптуру, и проведут фестиваль.

После фестиваля наступит временное увеличение уровня рождаемости.

Преступность значительно снизится.

Близость с гномами в этой области увеличивается.

"Кухухухихи! Шедевр, шедевр. Я получил характеристики".

Виид громко рассмеялся.

Ваяние и Ремесло были близки к высшему уровню, и он мог ощущать это непосредственно своими руками.

"Это как выйти на улицу и найти выигрышный лотерейный билет".

Это была тяжёлая, но в то же время забавная работа.

"Ыхахыхо Ыхахыхо".

Благодаря скульптуре он чувствовал себя хорошо, поэтому смеялся всё сильнее. Это был странный смех, и внезапно он вспомнил про Союн, наблюдающую со стороны.

Виид повернулся, и пристально посмотрел на Союн. Рядом с ней были Жёлтый и Золотой Человек.

"....."

Он привык путешествовать один, поэтому сейчас чувствовал себя довольно смущённым.

Союн сказала.

"Скульптору... естественно чувствовать себя счастливым после создания хорошей скульптуры".

Прекрасная девушка, которая могла понять чувства творца!

"Ах, да. Невозможно сдержать себя, когда дело доходит до искусства".

Виид подумал, что он действительно счастливчик. Встреча с такой девушкой как Союн была лучшим подарком судьбы за всю его жизнь.

Союн спокойно сказала.

"Удачно, что ты скульптор, поскольку будь ты колдуном или некромантом, это было бы уже слишком".

Смеяться после создания скелета или химеры...

Виид ничего не ответил.

Фактически, когда он был личом, он поднимал скелеты. Он любил смеяться вместе со своими скелетами.

'Я не понимаю её вкусов'.

Вдали собиралось подниматься солнце, небо покраснело.

Виид сказал Союн.

"Подойди ко мне".

"....."

Его намерения были понятны даже идиоту.

Виид положил руку на плечо зардевшейся Союн и поцеловал её.

И в этот самый момент взошло солнце.

"Голголгол, я тоже хочу встретить женщину".

"Умооооо, я скучаю по своим самкам!"

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Тук тук тук!

"Что такое?"

"Я из Гильдии Гермес. У меня к вам есть хорошее предложение".

"Я ничего не покупаю!"

Вербовщик Бенчайм из Гильдии Гермес растерялся.

Реакция товарища Виида, Сурки!

"Я пришёл не для того, чтобы продавать вещи. Мы предлагаем Сурке-ним положение лорда".

Бенчайм сразу высказал Сурке суть предложения.

У Виида в товарищах было много молодых и доверчивых девушек. Он решил, что её будет легко завербовать.

"А взамен вы хотите, чтобы я втайне заключила грязную сделку с Гильдией Гермес и предала Виида-нима?"

"Это не так. Мы решили, что репутация Сурки-ним достаточно хороша, чтобы стать лордом. Гильдия Гермес признаёт ваши способности, поэтому мы и делаем вам подобное предложение. Разве вы не хотите показать все свои таланты, вместо того чтобы прозябать среди обычных северных игроков?"

"Вы считаете, что я продам свою совесть ради лордства?"

"Человек должен занимать то положение, которое соответствует его ценности. Проявите благоразумие. Вы сможете сделать намного больше, если у вас будет положение лорда".

"Меня устраивает моя нынешняя жизнь. Аджосси, я не хочу жить предложенной вами жизнью".
//Аджосси — уважительное обращение в Корее к мужчине.

Танг!

Она хлопнула дверью у него перед носом.

Другой вербовщик, состоявший в Гильдии Гермес, встретился с Ромуной.

"Вы дарите мне книги по магии? В качестве подарка? Вау, я как раз искала их".

"Лордство на севере..."

"Я буду упорно работать, чтобы изучить это заклинание. И тогда я сожгу Гильдию Гермес на войне".

"....."

У Ирен была очень хорошая репутация среди игроков.

Она безвозмездно использовала святую магию на новичках в городе и выручила союзников в трудных ситуациях.

Слухи о её добром сердце распространились очень широко.

Она редко была одна, поэтому вербовщику пришлось подойти к ней прямо посреди площади, когда вокруг было много людей.

Он объяснил Ирен своё предложение.

"Хух, как вы можете просить, чтобы я сделала настолько мерзкую вещь?"

"Это не так уж и мерзко. Разве это не отличная возможность? Гильдия Гермес отличается от остальных. Мы справедливо одариваем людей в зависимости от их способностей и талантов".

"Слишком мерзко, слишком мерзко. Аxx, бедный Виид-ним".

Слёзы покатилось по щекам Ирен. Сейчас она походила на главную героиню кино, плачущую из-за предательства мужчины.

"Ирен-ним плачет!"

"Кто этот человек?"

Люди на площади окружили их.

"Кто ты? О чем вы говорили?"

"Пожалуйста, успокойтесь. Я просто сделал хорошее предложение Ирен-ним".

"Ирен-ним, он говорит правду?"

"Я так не думаю. По мне, так он очень плохой человек!"

Вербовщика вышвырнули из Моры.

Пейл и Мейлон также отклонили предложение.

"Предать Виида-нима? Ха, так значит, я смогу избежать адской охоты? Нет, я не согласен. Моё предназначение — быть его рабом для охоты до конца своей жизни. Я уже продал свою душу Виду-ниму. Я не сомневаюсь относительно него. Это окончательное решение. Мои родители открыли в Море магазин и очень радуются, что я хожу на охоту с Виидом-нимом".

"Я не хочу. Но может мне рассказать об этом предложении на телевидении?"

Вербовка товарищей Виида раз за разом заканчивалась неудачей.

Но когда вербовщики связались с Хварен и Беллот, у тех была совершенно другая реакция.

"Я получу лордство? На Центральном Континенте? Что ж, тогда я была бы далеко от Виида-нима. Это хорошее предложение. Я принимаю его. Оформляйте бумаги".

"Лордство... Хех, а вы хорошо оцениваете себя. Что, вы хотите устраивать вечеринки каждый день? Да, вы можете купить несколько платьев и сумочек".

Девушка бессовестно согласилась на это предложение!

Вербовщик был озадачен количеством её требований, но он преуспел в переманивании Хварен. Беллот также являлась знаменитостью, о которой они многое разузнали.

"Беллот-ним будет счастлива в качестве лорда на Центральном Континенте".

"А я смогу стать лордом свободного города?"

"Это... довольно трудно, так как в них уже есть другие лорды".

"Тогда, пожалуйста, устройте мне лордство на севере".

"Какую землю вы хотите?"

"Место с удобными транспортными путями. Смогу ли я

собирать вечеринки, на которые будет приезжать множество людей?"

"Я предоставлю вам то, чего вы хотите".

Вербовщик не смог сдержать смеха над тщеславием знаменитости.

'Сколько гостей приедет на вечеринку, организованную в оккупированном регионе севера?'

Гильдия Гермес согласилась активно помогать в организации вечеринок на севере.

С Первым Мечом, инструкторами и учениками также пытались связаться. Но с ними было трудно разговаривать.

Они часто находились в очень опасных охотничьих угодьях, и агентам было невозможно их отследить. Даже если кого-нибудь из них встречали, те производили впечатление серийных маньяков.

"Простите..."

"ЧТО?!!"

"Ах, ничего".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 8: Красивый Мир

"Добро пожаловать, Лорд-ним".

"Добро пожаловать. Мы вас ждали".

Когда Робин въехал в Деревню Арс, его встретили выстроенные в шеренгу солдаты, ведь это была его территория.

1,000 солдат сопровождали его из Империи Хэйвен.

"Эта деревня выглядит неплохо для начала. Есть много возможностей для развития".

Робин купил себе положение лорда севера благодаря своим деньгам.

Под властью Империи Хэйвен было приблизительно 200 отдалённых деревень.

Из-за недавнего окончания войны, в них не было никаких квестов, особенностей или наёмных гильдий.

"Я должен развить её как можно быстрее. Во-первых, какими основными удобствами я должен обеспечить свою деревню?"

Робин решил войти в режим внутренних дел. Он перечислил деревне 9 миллионов золотых.

Деревня Арс испытывает финансовое изобилие.

Жители поражены огромными инвестициями богатого лорда.

Жители получили удобства, безопасность и экономические инвестиции, поэтому будущее деревни светло.

Слава деревни увеличивается на 5.

Безопасность повышается.

"Деньги должны быть потрачены с умом".

Робин широко раскрыл окно внутренних дел с видом деревни.

"Этой основы достаточно, чтобы в будущем развить её в большой город. Дорожное планирование города увеличит число туристов".

Гигантский фонтан был установлен на площади, связывающей широкие для удобного передвижения повозок улицы.

Лорд приказал построить коммерческий район со зданиями из красного кирпича и белого камня. Камни для зданий приносились непосредственно жителями.

Лорду было необходимо установить заработную плату. Естественно, было невозможно пользоваться неоплачиваемым принудительным трудом.

"Чтобы гарантировать их лояльность, хватит ли 2 серебряных монет в день? Деревня будет развиваться быстрее, если жители будут получать много денег. Деньги — это не то, что стоит держать без дела".

Привлечённым к строительству жителям стали платить по 5 золотых в день. Даже маленькие дети и пожилые люди ринулись участвовать в постройке коммерческого района.

"Магазин оружия, магазин доспехов, продуктовый магазин, мебельный магазин, магазин хозтоваров... эта деревня неплоха и в будущем может развиться в торговый город. Нужно ли разводить на окрестных полях домашний скот?"

Разведение коров было очень модным направлением на севере. Здесь легко можно было достать превосходный рогатый скот, который мог свободно пастись на обширных полях.

Было необычно наблюдать за тем, как охотники перегоняют 1,000 лошадей.

"Коровы, проходящие по городу, сделают улицы грязными. Торговля лошадями должна проходить на более низких уровнях рынка".

Робин без сожалений отбросил животноводство в сторону.

Он также не любил сельскохозяйственный сектор.

Из-за природы своей профессии, игроки-фермеры нечасто собирали большие урожаи. Им нужно было расчистить землю недалеко от деревни, но это испортило бы пейзаж.

Однако игроки не могли использовать и отдалённые равнины.

Это было по обоснованным причинам, так как они не смогли бы отбить нападение монстров.

Это было похоже на оставление корзины с хлебом для монстров, к тому же это понижало безопасность и уменьшало лояльность жителей. Вероятность вторжения монстров значительно увеличилась бы, поэтому Робин разочаровался в небольших доходах от сельскохозяйственного сектора.

"Мой город будет центром туризма, финансов и производства предметов роскоши. Чтобы добиться этого, вначале я должен разработать правильную инвестиционную стратегию. Мой отец обошёл конкурентов благодаря смелому инвестированию".

Во многие северные деревни были назначены такие люди, как Робин.

Империя Хэйвен хотела, чтобы лорды быстро стабилизировали и развили эту область.

В свою очередь, лорды получили бы значительное богатство. Как только деревни и города стабилизируются, они начнут приносить доход. Это принесло бы много пользы Империи Хэйвен.

Робин считал, что север недооценён.

Если бы его деревня разрослась до города, то ему были бы гарантированы статус и честь. Он использовал бы свои деньги,

чтобы стать одним из самых влиятельных лордов континента.

"Учебный центр для кузнецов и ювелиров. Аукционы и гостиничные номера будут развивать туристическую индустрию. Я должен подготовить всё это заранее".

Он посадил редкие деревья для украшения пейзажа, а также построил 150 роскошных гостиничных номеров.

В Деревню Арс прибывают жители.

Население превысило 3,000 человек.

"Ситуация быстро развивается. Моя деревня имеет самое высокое население в округе. Хотя начальное развитие довольно медленное... в какой-то момент оно существенно возрастает".

Благодаря 9 миллионам золотым, деревня больше не чувствовала себя заброшенной. Появились новые роскошно выглядящие здания.

Робин получил ещё 4 миллиона золотых от Империи Хэйвен. Конечно, такая большая сумма денег не давалась просто так.

"Я должен использовать эти деньги для постройки замка. Большой и красивый замок... Это увеличит репутацию деревни для туристов, а также повысит власть лорда. Рыцари начнут приносить мне клятвы в верности".

Замок был важен для правления лорда. На него уходила огромная сумма денег, но это явно давало положительный результат.

Торговцы с Центрального Континента приехали в Деревню Арс, чтобы продать роскошные строительные материалы. Многие строительные материалы было трудно достать на месте стройки.

В прошлом свободные города и княжества строились близ каменоломен.

Жители каждый день становились всё богаче, и экономическая мощь быстро повышалась. Деревня была

переполнена торговцами и туристами с Центрального Континента.

"Скоро все люди с округи съедутся ко мне... А также я приму жителей, пострадавших от войны на Центральном Континенте. Да, благодаря моим деньгам, я смогу догнать по скорости развития Мору".

Робин начал строительство жилых домов.

Благодаря очень дешевому жилью, почти полному отсутствию налогов и невероятным удобствам, число жителей росло каждый день.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Виид бродил по территории Королевства Арпен. Он находил популярные охотничьи угодья с помощью форумов.

Титул 'Борец, любящий охотиться' был приобретён.

Титул, дарующийся после охоты на опасных монстров.

Человек, у которого есть подобное прозвище, не отступит назад, столкнувшись с врагом.

Боевой дух увеличивается на 10.

Великолепные успехи на охоте!

За короткий промежуток времени он поднял 5 уровней.

Несмотря на это, он всё ещё был лишь на 427-м уровне.

"Меня всё ещё ожидает длинный путь".

Виид спросил у Союн.

Ты подняла сколько-нибудь уровней?

"Немножко".

"И какой у тебя сейчас уровень?"

"471-й".

"Хеухеухеук! Это как если я внезапно вдвое увеличусь в размере. Похоже, у меня скрутило живот от блинчиков, которые я ел неделю назад. Между прочим, не важно, какой у тебя уровень, лучше скажи: какой у тебя уровень мастерства владения мечом?"

"8 продвинутый уровень. Сегодня я достигну 9-го уровня".

"Хеохеок, такое чувство, что те блинчики сейчас полезут обратно".

Он потерял слишком много уровней в квесте на финальную секретную технику ваяния.

Он рассчитал, что Бадырей достиг как минимум 500-го уровня. Это походило на прозябание в голоде после обильного поедания бататов в течение недели.

"Во время роста я не играл с другими людьми".

Виид совершал поездку по центральному району Королевства Арпен, между Морой и Замком Вент. О центральной области на форумах писалось больше всего информации.

Игроки уходили из подземелий после их прохождения, поэтому здесь были достойные охотничьи угодья.

"Готовлю восхитительный суп из морепродуктов в охотничьем угодье. Многие люди специально приходят за ним в это подземелье".

"Цветочный дизайн ферм. Доступные цены, полевые цветы. Не спрашивайте об источниках".

"Родилось новое подразделение Культа Травяной Каши. Подразделение Каши Ночного Жора! У нас есть куриная каша, каша из свиных рулек, каша из боссама. Поиск новых участников. Подразделение Пшеничной Каши обеспечит ячменные напитки!"

//Боссам — блюдо корейской кухни. Свиная грудинка,

отваренная со специями и тонко нарезанная.

Толпы людей в популярных подземельях сформировали рынок.

Многие игроки, поняв этот факт, возвращались из отдаленных районов в центральную область.

Эта локация была большой, и на равнинах и реках начали появляться деревеньки. Деревенские жители в основном состояли из молодых людей.

"Виид-ним управляет Королевством Арпен. Все короли и дворяне одинаковы, но Вииду-ниму я могу верить".

"Я буду верить в Виида-нима, даже если мы окажемся в самой глубине ада".

Охотники и дровосеки продолжали приводить сюда своих жён и семьи.

Из древних руин Империи Нифльхейм формировались крупные деревни.

Самые крупные деревни появлялись в местах с удобной транспортировкой и близостью к рекам и равнинам. Города Империи Нифльхейм, процветающей сейчас лишь в книгах по истории, возрождались.

В некоторых деревнях игроки собирались для охоты и приключений, тем самым увеличивая местное население.

Виид смог ощутить развитие Королевства Арпен благодаря этой поездке.

Особенности каждого города вырисовывались всё больше. В сельских районах сохранились здания ещё с эпохи Империи Арпен.

Более высокий уровень рождаемости означал, что появится больше воинов. Они будут помогать защищать от монстров крепости, зернохранилища и прочее.

Строительство различных зданий привело к коммерческому

развитию.

Солдатские лагеря Королевства Келтун и торговые центры Королевства Мапон являлись типичными зданиями воюющего периода.

Замок Вент отразил изящную архитектуру Империи Нифльхейм. Его реконструкция потребовала времени и рабочей силы, но это добавило ему исторической и культурной ценности.

Путешествуя повсюду, Виид был удовлетворён различными успехами своего королевства. Крепкие и гармоничные здания являлись большим плюсом для развития города.

Королевство Арпен было красивым и интересным местом.

Эллионы, носившие зелёные шляпки и одежды, быстро распространились по всему северу. Из-за природы фей, те ели по ночам росу и заводили новых друзей.

Первоначально они обитали лишь на природе, но вскоре начали часто посещать деревни.

Эллионы развивали шахты и увеличивали темпы роста зерна после своих игр на полях.

А арнины заботились о домашних животных. Они заботились о коровах, свиньях и овцах. Арнинов было очень немного, но каждый из них мог позаботиться о тысячах голов домашнего скота.

В будущем они смогли бы приручить таких опасных хищников как саблезубые тигры и грифоны. Могли бы появиться корпуса рыцарей на саблезубых тиграх и грифонах. Они были бы хороши в войне, а также увеличили бы эффективность охоты и приключений.

Изменения на севере означали, что потребовалось бы много времени для путешествий. Границы действий игроков медленно расширялись, но грифоны могли преодолеть эти ограничения.

"Хмм, довольно быстрое развитие. Кстати, с этим должны быть связаны какие-нибудь квесты".

Нормализация Северного Континента.

Несмотря на дикие территории, у севера было несколько преимуществ по сравнению с Центральным Континентом. Например, приключения Виида.

Авантюристы и торговцы также улучшали Королевство Арпен.

У подобного типа развития было несколько преимуществ перед Империей Хэйвен.

Крупномасштабная реконструкция Мордреда, столицы Империи Нифльхейм, производилась, главным образом, торговцами.

"Сюда нужно транспортировать огромное количество материалов".

"Если мы используем реки и равнины, то сможет быстро переправить всё к месту назначения".

"Здесь часто можно найти артефакты. Всё-таки именно торговцы развивают королевство".

Как только Мордред был бы полностью восстановлен, он стал бы центром северных транспортных путей.

Если смотреть по карте, то Мора находилась посреди гор и рек. А Мордред являлся основной точкой соединения северных и западных областей Королевства Арпен.

В прошлом он являлся столицей Империи Нифльхейм, но был покинут, и стал раем для монстров.

- Собираю группу для исследования Красных Руин около Мордреда. Охота будет длиться 5 дней.

- Требуются маги! Ищу 10 магов для охоты в Мордреде.

Эта локация была наслаждением для магов.

Для уничтожения монстров формировались экспедиции из как минимум 1,000 игроков.

Они безудержно атаковали монстров, пока те не скрывались в горах или подземельях.

После окончания войны армия Королевства Арпен периодически приезжала сюда, чтобы сражаться против монстров.

Результатом было некоторое уменьшение количества монстров, а также возможность зачистки руин.

Во времена Империи Нифльхейм население Мордреда насчитывало 1 миллион человек. В нынешние времена там постепенно начали восстанавливать здания на окраинах.

После того, как архитекторы закончат Дворец Земли, они планировали отправиться в Мордред.

Множество людей были заинтересованы архитектурой Королевства Арпен.

На Центральном Континенте уже сформировались традиции строительства зданий и городов. Однако северные архитекторы могли самостоятельно создавать дороги, деревни и инфраструктуру.

Многие архитекторы-новички приобретали опыт благодаря восстановлению Мордреда.

Развитие Королевства Арпен происходило благодаря сотрудничеству между архитекторами и торговцами.

"Архитектор — действительно привлекательная профессия. Нужно упорно трудиться, но в будущем появляются бесконечные возможности".

Виид наблюдал за событиями в Королевстве Арпен, шагая по улицам.

Он начал игру в Королевстве Розенхейм, но в Королевстве Арпен чувствовал себя как дома. Чувствовал себя настолько удобно, будто находился в собственном доме.

Вокруг бегали по магазинам игроки, пытающиеся купить товары подешевле; сидели на скамейках девушки, и

прогуливались местные жители.

"До освоения мастерства ваяния осталось совсем немного".

Оставаясь в Королевстве Арпен, он создал несколько прекрасных скульптур и скульптур-шедевров.

Навыки ремесла и ваяния Виида в настоящее время находились на 97% 9-го продвинутого уровня. До высшего уровня оставался последний шаг.

Следующая стадия финальной техники ваяния также была близка. Ваяние Времени было на 64% 8-го начального уровня. Качать Ваяние Времени было очень трудно, поэтому у него были большие надежды на среднюю стадию.

"Я знаю, что ещё нет ни одного мастера профессии".

Квест на Мастера профессии был действительно грандиозным. И ещё не появилось никого, кто справился бы с ним.

Он ваял множество новых работ, пытаясь увеличить своё профессиональное мастерство. Но, независимо от того, сколько скульптур он продолжал создавать, мастерство практически не увеличивалось.

Виид отправлялся в различные области и использовал различные материалы для создания скульптур. Иногда он использовал ваяние лунного света или кузнечное дело.

'Нет, я должен поднять ваяние как можно быстрее'.

У Виида уже был опыт приобретения навыков мастера.

Во время квеста на финальную секретную технику ваяния он стал мастером-мечником. В то время его уровень был 680. Он побеждал сильных монстров и достиг последней стадии.

Истинным путём к становлению мастера-мечника был тяжкий труд!

"Если бы я качал его с душой, то смог бы достигнуть его на намного более низком уровне".

Он мог бы достигнуть мастерства владения мечом, когда находился лишь на 400-м уровне.

У него также были опасения по поводу Бадырея.

По сравнению с Первым Мечом, уровня Бадырея было достаточно, чтобы стать мастером-мечником.

"Если предоставить мне его возможности, я отправлюсь в лучшие охотничьи угодья и достигну высшего уровня без задержек".

Но в случае Бадырея, он не изучал основные умения. Из-за его общего уровня и широкого диапазона навыков, он всё ещё не освоил искусство мастерского владения мечом.

Из-за оружия, доспехов, квестов и верных подчинённых, он не придавал большого значения мечу.

"Но есть не только Бадырей. Существуют другие игроки, близко подобравшиеся к мастерству своей профессии".

Виид не слышал слухов о других мастерах.

Среди представителей профессий, немногие бросали вызов квесту на мастера.

Среди боевых профессий была слишком большая конкуренция, поэтому шансы, что кто-то подобный Бадырею достигнет вершины, были малы. Они гибли в сражениях между собой, и их мастерство понижалось.

Но профессия кузнеца была другой. В частности, кузнец Фабио вырвался далеко вперёд.

"Он верно угадал с выбором профессии кузнеца. Умм..."

Виид не переживал по поводу себя. Первый, кто стал бы мастером профессии, получил бы большую награду.

Но ему было достаточно просто стать мастером-скульптором и свободно пользоваться Ваянием Времени.

"Конечно, я не теряю надежды, что смогу стать мастером профессии самым первым".

Виид продолжал охотиться и делать скульптуры.

Ему больше ничего не оставалось. Королевство Арпен успешно развивалось, и он мог сосредоточиться на себе.

"Такова жизнь. Я не тружусь только ночью во сне и когда иду утром в туалет".

Секрет развития Виида не являлся большой тайной.

Когда он не охотился и не был на великом приключении, он ваял!

Подземелья и квесты были простыми, поэтому на их прохождение уходило только один-два дня.

"Я должен создать скульптуру, которая увеличит мастерство ваяния и Ваяние Времени".

Пора было заканчивать создание незначительных скульптур.

Яркие лисы и реалистичные волки.

Эти виды работ продолжали пользоваться популярностью у игроков.

Несмотря на это, они не могли помочь Вииду стать мастером-скульптором. Эти типы скульптур увеличили мастерство лишь на 0,1%.

Возможно, в других творческих профессиях было так же трудно добиться мастерства.

"Мне нужно сделать нечто особенное. Искусство — сложное занятие".

Внезапно Вииду пришла в голову мысль о скульптуре, которую мог сделать только он.

'Я должен объединить ваяние природы и ваяние лунного света. Это будет по-настоящему великое произведение... Никто не

сможет его повторить. Только я могу сделать подобную скульптуру'.

Теперь, когда перед ним открылся путь становления мастером, его волнение усилилось.

Тогда у него случилось ещё одно внезапное озарение.

"Мои знания... Я должен использовать знания, полученные благодаря путешествию по континенту. Я один из лучших знатоков Версальского Континента. Конечно, я не могу утверждать, что знаю его полностью".

Виид был честен с самим собой. Но он считал, что может попробовать.

"Хорошо, давайте сделаем это!"

В итоге он решил сделать невероятно крупную скульптуру!

Он определил, что она будет находиться около Мордреда.

Виид решил сделать скульптуру площадью в 2,000 пхенов.
//Пхен — единица измерения площади в Корее, Японии и Тайване, равная примерно 3,3 м². (2,000 пхенов = 6,600 м²)

Скульптура Версальского Континента.

От Джиголаса на севере до Пустыни Спокойствия на юге. От крупных островов на востоке до лесов на западе. Озёра, горы, океаны и города должны были быть включены в эту скульптуру Версальского Континента.

Он должен был показать полный масштаб, используя океаны.

"Я должен использовать ваяние природы, чтобы создать дождь и снег. А в области пустыни должно быть жаркое солнце".

Даже простые мысли об этом заставили его тело дрожать.

"Я должен оставаться скромным. Иначе я не имею права называться настоящим творцом".

В средневековые времена существовало несколько гениев-

творцов. Они создавали свои произведения искусства по несколько лет и даже десятилетий.

Если произведение искусства было крупного размера, требовалось много усилий для его завершения.

"Искусство — тяжёлая работа. Искусство неотделимо от труда. Требуется хорошо поработать, чтобы твоей работой восхищались".

Вместо Ножа Скульптора Виид достал лопату и кирку и начал формировать Северный Континент.

Он только недавно осматривал детали ландшафта и был уверен в своих знаниях. Однако для остальных частей континента ему нужно было подключать свою память. У него были смутные представления о вулканах и береговой линии.

Как художественное произведение, оно могло не быть таким же точным, как в действительности. Однако были области, о которых у него вообще не было никаких знаний.

Виверна-3 была хороша на коротких расстояниях, но на длинных всё было иначе.

"Юрин, я куплю тебе одежду".

"Оппа, что тебе от меня нужно?"

"Итак..."

Джиголас в прошлом сильно потряс его.

Вулканы там гремели, словно фейерверки на фестивале охотников.

Но сейчас он отправился на Южный полюс.

Фактически, Южный полюс всё ещё оставался неизвестной и неизведанной областью. Но Юрин могла нарисовать его картину, используя некоторые книги.

"Оппа, я нашла несколько книг о Южном полюсе в библиотеке..."

"Мне это не интересно. Это просто книги".

"Там есть куча сокровищ".

"Где? Пошли скорее!"

Они отправились в место, описанное в книге, используя Картинную Телепортацию.

Виид и Союн ранее уже познали лютый холод севера, поэтому оделись тепло. Жёлтый и Золотой Человек также были хорошо укутаны, а также они взяли с собой Феникса.

Но к некоторым местам невозможно было подготовиться.

Южный полюс был на совершенно другом уровне.

Вы прибыли на Южный полюс.

Бескрайние ледники увеличивают вашу Храбрость на 6 навсегда.

Вы чувствуете серьёзный холод.

Ваши способности уменьшаются.

Вы вдыхаете леняной воздух, а прочность вашей одежды снижается.

Суаееееннг!

Даже звук ветра здесь отличался.

Здесь неистово завывал холодный ветер.

"Что ж... я примерно так себе это и представлял. Скоро... мы приспособимся".

Виид полагал, что его выручит его тараканья способность к

выживанию. Но после того как он увидел труп замёрзшего пингвина, он изменил своё мнение.

Обитающие здесь ледяные духи блуждали в поисках живых существ и делали их своей добычей.

Они были серьёзной проблемой, и их едва удавалось убить, не потеряв свою жизнь.

Феникс застонал и заявил.

"Это не то место, где мы должны оставаться, Хозяин".

"Я думаю также... Нет, я не замёрз, но если вы считаете, что мы должны уйти, то мы уйдём".

Даже Феникс едва смог возвратиться из подземелья.

Желтый кое-как избежал участи стать замороженной говядиной.

Они познали эту часть континента своими собственными телами. Уникальная атмосфера, такая же сложная, как 10 Запретных Зон.

Исследование ландшафта и параллельная охота!

Юрин и Союн много помогали ему в этом. Юрин таскала его повсюду, в то время как Союн читала книги о локациях в библиотеке.

Даже оживлённые скульптуры, такие как Жёлтый, виверны и Ледяной Дракон, были привлечены к работе.

"Уммоооооо".

Жёлтый вспахал участки, которые должны были изображать моря и реки.

"Здесь должен быть обширный участок суши, но мне недостает материалов.

Виверны приносили камни и землю из других областей. Ледяной Дракон был необходим, чтобы изобразить северный и

южный полюса.

"Отлично. Выдохни вот сюда".

Создание ледяных областей.

Северный Континент был закончен спустя неделю.

В свою очередь, Центральный Континент был досконально изучен, поэтому ему не нужно было проводить большие исследования. Но его реки, дороги и деревни были очень запутаны, поэтому их было трудно воссоздать.

Просторный южный Континент, представляющий собой пустыню, был невероятно лёгким в исполнении!

Восток и запад были не так легки, но он изобразил их довольно точно. Даже крепости орков на Равнинах Отчаяния были чётко воссозданы.

Виид потратил на создание этой скульптуры 2 месяца.

Он посетил множество мест, одновременно охотясь, чтобы не отставать. Он получал информацию о популярных подземельях и охотничьих угодьях, и зачищал их вместе с Союн.

Он не концентрировался на охоте, поэтому поднял только 2 уровня.

"Я закончил её на 80%".

Виид стал более опытным в скульптуре.

Он не мог сделать точную копию континента. Это было невозможно. Он старался работать настолько тщательно, насколько это возможно, но в его работе просто обязаны были быть некоторые ошибки.

Тем не менее, это произведение занимало 2,000 пхенов, поэтому оно должно было выйти выдающимся.

Золотой Человек играл в этом особенно важную роль.

"Ни в коем случае не повреди скульптуру, ступая по ней".

"Гол гол гол гол, я буду осторожен".

"Это твой шанс поучаствовать в создании произведения искусства. Золотой Человек, разве такой опыт часто предоставляется в жизни?"

"Использовать моё драгоценное тело, чтобы выдёргивать сорняки... Я действительно встретил неправильного Хозяина".

Оживлённая скульптура выдёргивала сорняки!

Другие наблюдавшие игроки были удивлены масштабностью скульптуры Виида.

С первого взгляда было понятно, что скульптура изображает Версальский Континент.

Крепости, деревни и горы. Коммерческие районы, жилые кварталы, улицы и Великие Здания — всё было воспроизведено. Реки текли в правильном направлении и обладали соответствующей шириной и глубиной. В гавани стояли маленькие деревянные парусные шлюпки, способные плавать в большом океане.

Эльфов по мере необходимости просили посадить специально уменьшенные семена. Таким образом появились золотистые поля и зернохранилища. Там были даже тоннели на месте расположения шахт.

Дождь впитывал землю и заставлял уровень воды в реках повышаться. Вулканы в Джиголасе иногда выпускали настоящий дым.

Важной особенностью было то, что над всем континентом проходили постоянные воздушные потоки.

Сначала Виид намеревался сделать подробную детализацию, но это становилось всё сложнее и сложнее.

По сравнению с процветающим и развитым Центральным Континентом, Королевство Арпен всё ещё казалось деревней.

Здесь были красивые скульптуры, такие как Башня Света.

И наступил момент, когда он больше не мог обрабатывать землю!

Виид поднял свой взгляд к небу.

"Мир — это не просто земля. Конечно, сама земля очень важна, но и ещё не всё".

У скульптуры уже были дождевые облака. Но в небе должны были появиться солнце и звезды.

"Ваяние Лунного Света!"

Он использовал ваяние лунного света, чтобы сотворить в небе созвездия. Были созданы сияющие звёзды, луна и солнце!

Ваяние Времени использовалось для естественной смены времён года и суток.

В скульптуре происходила чудесная смена солнца, луны и звёзд, освещающих землю.

Это позволило Версальскому Континенту выглядеть намного более красивым.

"Это была ошибка. 2,000 пхенов слишком мало. Я должен был выделить на неё более 10,000 пхенов".

Этот масштаб не мог передать всей уникальности восходов и закатов солнца.

Тем не менее, Виид решил на этом остановиться. Если бы он поддался бесконечной жадности, то никогда не закончил бы своей скульптуры.

Скульптура, созданная с помощью Ваяния Природы и Ваяния Времени.

"Я закончил. У меня всё ещё имеются претензии, но... кривая лапша рамена всё равно восхитительна на вкус".

Пожалуйста, дайте имя новой скульптуре.

"Версальский Континент".

Версальский Континент, правильно?

"Умм, подождите минутку. Может, лучше назвать её... Оживший Версальский Континент?"

Оживший Версальский Континент, правильно?

"Это всё равно кажется немного странным... Просто назову её Красивым Миром".

Красивый Мир, правильно?

"Да. Я не могу дать ей сухого названия".

Выдающееся природное произведение! Красивый Мир был закончен.

Бессмертная скульптура, использующая природные процессы!

Имя Виида никогда не исчезнет из истории ваяния. Великолепное произведение искусства, которое он создал, а также другие выдающиеся достижения, привели к подобному результату.

Скульптура Версальского Континента.

Она обладает удивительной сложностью и жизнеспособностью.

Её художественная ценность высока, а также она показывает скрытые детали географии континента.

Это дышащая жизнью скульптура, которую все будут любить.

Художественная ценность: 14,261.

Специальные Свойства: выносливость всех животных и растений в радиусе 100 км от Красивого Мира увеличится.

Жизнь будет бурлить в тех, кто посетит её — их здоровье и мана увеличатся на 55% в течение недели.

Все характеристики повысятся на 24.

Будут получены новые знания географии, поэтому Интеллект и Мудрость увеличатся на 2 навсегда.

Авантюристы будут в состоянии изучить умение 'Интуитивное Наблюдение'.

Рождаемость и развитие обитающих неподалёку животных и растений увеличатся.

Природа очищается.

Текущее количество созданных выдающихся природных произведений: 2.

Скульптурное Мастерство улучшилось.

Ремесло улучшилось.

Слава увеличивается на 9,384.

Искусство увеличивается на 25.

Мудрость увеличивается на 3.

Интеллект увеличивается на 14.

Проницательность увеличивается на 2.

Близость к Природе увеличивается на 65.

Благодаря созданию выдающегося произведения, все характеристики дополнительно увеличиваются на 3.

Отношения между всеми расами, кроме монстров, станут

более дружественными.

Мастерство Ваяния Времени достигло 10 уровня и преобразовалось в средний уровень Ваяния Времени.

Вы получаете больше возможностей относительно времени.

Ваяние Мгновения может остановить мир.

Боги не будут вмешиваться, когда вы будете создавать музей вне структуры времени.

"Оххххх".

Гнусная ухмылка растянулась во всю ширь лица Виида.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...